

Wölm, Erik
Das Interaktive Drama Façade –
ein neues Medium?
Versuch einer partiellen primären
intermedialen Analyse von Façade

– Bachelorarbeit –

Hochschule Mittweida – University of Applied Science (FH)

Bad Tölz - 2009

Wölm, Erik
Das Interaktive Drama Façade -
ein neues Medium?
Versuch einer partiellen primären
intermedialen Analyse von Façade

– eingereicht als Bachelorarbeit –

Hochschule Mittweida – University of Applied Science (FH)

Erstprüfer	Zweitprüfer
Prof. Dr. Ing. Robert Wierzbicki	Dipl. Dramat. Anne von Vaszary

Bad Tölz - 2009

Wölm, Erik:

Das interaktive Drama Façade - ein neues Medium?
Versuch einer partiellen primären intermedialen
Analyse von Façade. - 2009 - 188 S.
Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), Fachbereich Medien,
Bachelorarbeit.

Referat

Ziel dieser Bachelorarbeit ist es, das interaktive Drama Façade auf einen Neuigkeitswert im Medienbereich zu überprüfen. Aufgrund der ungewöhnlichen Charakteristika des Mediums Façade erschien eine entsprechende Fragestellung aktuell und notwendig. Für deren Beantwortung wird zunächst durch Analyse von Façade eine heuristische Differenzthese erstellt, die in der folgenden primären intermedialen Reflexion als Vergleichskriterium für die Medien Computerspiel und Theater dient. Da nur diese beiden Medien für den Vergleich herangezogen werden, werden die zusammengefassten Ergebnisse der Differenzverifikation am Ende der Arbeit als ein partielles Ergebnis gewertet.

Inhalt

Abbildungs- und Tabellenverzeichnis.....	7
Danksagung.....	8
1 Einleitung.....	9
1.1 Problemstellung.....	12
1.2 Zielsetzung.....	14
1.3 Vorgehensweise.....	14
1.4 Begriffsabgrenzung.....	15
1.4.1 Neues Medium.....	15
1.4.2 Partielle primäre intermediale Analyse.....	20
1.4.3 Medium.....	26
1.4.4 Interaktives Drama.....	34
2 Hauptteil.....	35
2.1 Beschreibung von Façade.....	35
2.2 Erstellung der Differenzthesen / Analyse von Façade.....	40
2.2.1 Die Funktionen der Sprache in Façade.....	40
2.2.1.1 Inhalt durch Sprache.....	40
2.2.1.2 Exkurs: Soziale Interaktion durch Sprache.....	48
2.2.1.3 Interaktivität als Einfluss auf Sprache.....	50
2.2.1.4 Interaktivität als Einfluss durch Sprache.....	51
2.2.1.5 Einfluss auf <i>Dialoghandlung</i> durch Sprache (local agency).....	53
2.2.1.6 Einfluss auf <i>Gesamthandlung</i> (Plot) durch Sprache (global agency).....	59
2.2.1.7 Differenzthese.....	65
2.2.2 Interaktives Drama.....	67
2.2.2.1 Das interaktive neo- aristotelische Modell.....	67

2.2.2.2 Exkurs: Kritik an der Transformation als Variation in Façade.....	76
2.2.2.1 Das interaktive neo-aristotelische Modell, Fortsetzung.....	79
2.2.2.3 Kontext der Systeme.....	82
2.2.2.4 Differenzthese.....	84
2.3 Vergleich Façade und Computerspiel, Differenzverifikation.....	87
2.3.1 Vergleich anhand der These.....	87
2.3.2 Ergebnis.....	111
2.4 Vergleich Façade und Theater, Differenzverifikation.....	112
2.4.1 Vergleich anhand der These.....	112
2.4.2 Ergebnis.....	119
2.5 Nutzerstudien zu Façade.....	119
3 Schluss.....	122
3.1 Zusammenfassung, Fazit und weiterführende Fragen.....	122
Literaturverzeichnis.....	126
Anhang.....	147
Anlagenverzeichnis.....	148
Anlage 1: Screenshots in Façade.....	150
Anlage 2: Façade Stageplay, April 2008.....	161
Selbstständigkeitserklärung.....	185

Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1:</i>	Aristotelischer Spannungsbogen mit Tension Values.....	61
<i>Abbildung 2:</i>	neo-aristotelisches Modell des Dramas	68
<i>Abbildung 3:</i>	Interaktives neo-aristotelisches Modell des Dramas	69
<i>Abbildung 4:</i>	Idealtypisches Schema der Computerspiele.....	88

Tabellenverzeichnis

<i>Tabelle 1:</i>	Aufbau eines Beats.....	45, 58
<i>Tabelle 2:</i>	Code joint-performance-behavior für eine Dialogzeile.....	46
<i>Tabelle 3:</i>	Code reaction proposer.....	56

Danksagung

Ich bedanke mich an dieser Stelle bei Herrn Prof. Dr. Ing. Wierzbicki für seine Unterstützung als Erstkorrektor, und bei Frau Anne von Vaszary für Ihre Anregungen und Ihre Bereitschaft, die Zweitkorrektur dieser Arbeit zu übernehmen.

Darüber hinaus danke ich Thomas Schmieder für seine vermittelnde und generelle Unterstützung.

Außerdem danke ich meinen Eltern, die mir dieses Studium ermöglichten.

Last but not least danke ich meinem Mitbewohner Jannai sowie meinen Freunden und Verwandten für ihre tatkräftige und emotionale Unterstützung und Geduld.

1 Einleitung

Im letzten Jahr schaffte es das Computerspiel, nach nur fünfzig Jahren, den doppelt so alten Kinofilm zu schlagen. Weltweit wanderten Datenträger im Wert von 32 Milliarden Dollar über die Ladentheke, auf denen Spiele jeglichen Genres und Geschmacks ihren Platz finden. Der Film, angeblich schwer gebeutelt durch Internetpiraterie, erzielte im gleichen Zeitraum Umsätze von 29 Milliarden Dollar, was im Vergleich zu 2007 einem Rückgang von sechs Prozent entspricht, und im Gegensatz zu einem Wachstum von 20 Prozent beim Computerspiel steht.¹

Während die Filmindustrie den Grund des Rückgangs noch in der Filmpiraterie sieht, und folglich Einfluss auf die Legislative der einzelnen Staaten nimmt, Privatpersonen mit Klagen überzieht und mit neuen Kopierschutzmechanismen ihre eigens geschaffene HD-Revolution abwürgt, sprechen neueste Studien eine andere Sprache. So haben im Halbjahr 2008/2009 laut einer Umfrage der NPD Group unter 11.000 Bürgern in den USA 63 Prozent der Befragten ein Videospiel gespielt, aber nur 53 Prozent einen Film im Kino angesehen². Auch wenn diese Zahlen nicht direkt miteinander vergleichbar sind, da sie sich auf unterschiedliche Nutzungsformen beziehen, so weisen Sie dennoch in eine Richtung, die in Zukunft wohl häufiger von den journalistischen Medien aufgegriffen und thematisiert werden wird: Das Spiel als der neue Feind des Films.

Während die Filmindustrie damit beschäftigt war, gegen die eigenen Kunden zu kämpfen, erschloss sich die Spieleindustrie neue Kundenbereiche, vor allem bei Frauen und Rentnern. Aber nicht nur eine Erweiterung der Genres, sondern auch eine Diversifikation der Technik sind ein Grund dafür, warum Nutzer jeglichen Alters, sozialen Hintergrunds, inhaltlichen und technischen Anspruchs Computerspiele als immer attraktiver empfinden: Von der Full HD Konsole mit BluRay Laufwerk und Internetanschluss bis zur Daddelkiste mit Achtziger-Jahre-Grafik reicht das Spektrum. Aber auch neue Bedienkonzepte sorgen für die Erschließung komplett neuer Käuferschichten:

¹ vgl. Connors 2009 (Website)

² vgl. Graham/Riley 2009 (Website)

Im Jahr 2007 verkaufte Nintendo mit der Wii über 17 Millionen Exemplare weltweit, und löste damit – in demselben Jahr – die Playstation 2 als weltweit meistverkaufte Konsole in allen Verkaufsregionen ab³. Und dies, obwohl der Preis der wii über dem der PS2 lag. Das innovative Bedienkonzept der wii ist dabei der Schlüssel ihres Erfolgs: Eine Sensorleiste auf der Seite des Bildschirms sendet ein Signal an den Controller der wii, dieser nimmt es auf und schickt es mit dem Signal der drei Bewegungssensoren zurück an die Konsole. Dadurch wird sowohl die Position des Controllers relativ zum Bildschirm, als auch die Bewegungen, Richtung und Geschwindigkeit des Controllers an die Konsole übertragen⁴. Nintendo stellte dieses System auf der E3 2005 vor⁵.

Vier Jahre später, auf der E3 2009, zieht Microsoft nun mit einer Erweiterung für seine Xbox 360 nach: Das „Project Natal“ getaufte technische Novum dreht das Prinzip der wii um: Die Kamera befindet sich jetzt nicht mehr auf Seiten des Nutzers, der ein Signal vom System empfängt, sondern auf Seiten des Systems, das ein Signal des Nutzers empfängt. Dieses Signal besteht nicht nur aus den Körperbewegungen des Nutzers, sondern auch in seiner Position im Raum, seiner Geschwindigkeit, seinen Gesichtsausdrücken und seiner Sprache. Das neue Gerät, das an der selben Stelle wie die Sensorleiste der Wii zu finden ist, ist in der Lage, mittels RGB Kamera, Tiefensensor, bestehend aus Infrarotprojektor und CMOS-Sensor, eingebauten Mikrofonen sowie Sprach- und Gesichtserkennung sämtliche Bewegungen des Nutzers bis hin zu seinen Fingerbewegungen direkt in die virtuelle Realität zu übertragen, akustisch zu erkennen, wo der Nutzer sich befindet, und seine Tonlage sowie Gesichtsausdrücke zu interpretieren. Der Nutzer benötigt keinen Controller mehr, er interagiert nur mit seinem Körper, seiner Stimme, seinem Gesicht, was die eigentliche Revolution an diesem Konzept darstellt.⁶⁷

³ vgl. Mazel 2009 (Website)

⁴ vgl. Kopchak (Website), letzter Abruf 20. August 2009

⁵ vgl. Ketola 2005 (Website)

⁶ vgl. Steinlechner 2009 (Websites)

⁷ vgl. o.V., „Project Natal.“ (Wikipedia, Website), letzter Abruf 20. August 2009

Die Tatsache, dass sich neue Käuferschichten über eine direktere Steuerung des Mediums Computerspiel aktivieren lassen, deutet darauf hin, dass der Nutzer eines Computerspiels tatsächlich verstärkt in das Spiel mit einbezogen werden will⁸. Die Zeichen stehen also auf Interaktion, auf Kommunikation mit dem Medium. Dies wird nicht nur durch den Erfolg der Spieleindustrie in den letzten Jahren, sondern auch durch den Erfolg des Internets, mit all seinen Social Communities, Wissensdatenbanken, und Suchmaschinen bestätigt.

Der Film gerät dabei zusehends ins Abseits. Das Computerspiel scheint ihm als neues Massenmedium den Rang ab zu laufen, und auch kulturell sind dessen Figuren, dessen Geschichten, und dessen Tradition inzwischen nicht mehr weg zu denken. Das prinzipielle Problem des Films ist dabei seine von vornherein nicht eingeplante Interaktivität, die sich ja auch im Kampf der Industrie gegen Raubkopierer widerspiegelt. Anstatt die Nutzer inhaltlich, z.B. während der Produktion, ein zu beziehen, pflegt es meistens seine nach Jahrzehnten des Rezipierens eingeschliffene Vorhersehbarkeit, und die dadurch bedingte ständige Wiederholung immer gleicher Schemata, gleicher Rollenmuster, gleicher Aussagen. Hollywood, das an dieser ganzen Entwicklung natürlich den entscheidenden Anteil hat, setzt momentan vor allem auf die Weiterentwicklung im 3D-Bereich. Wenn der Film allerdings diese Dimension erst einmal genommen hat, wenn Bild und Ton nicht mehr besser und die Leinwände nicht mehr größer werden können, was kommt dann?

Aber auch das Spiel besitzt, trotz aller Innovationen, ein Problem: Die Genres sind inzwischen weitestgehend geklärt, wenn auch nicht klar definiert, eine inhaltliche Weiterentwicklung scheint nicht möglich. Hoffnungsträger wie Spore oder SecondLife erweisen sich als nicht fesselnd genug für den Nutzer. Auch hier wird, vergleichbar mit dem Filmbereich, auf höhere Auflösungen, bessere Grafik, sowie Fortsetzungen alter Erfolge gesetzt. Grundlegende Spielprinzipien wie Levels oder das Sammeln von Items sind nach wie vor implementiert, obwohl viele Nutzer sich nur noch aus Suchtgründen damit abfinden können. Die neuen Bedienkonzepte stellen darüber hinaus eine große Herausforderung für den Content dar: Wenn

⁸ vgl. Hell 2007

ich mit dem Avatar des Computerspiels kommunizieren kann, wie in der Demonstration von Peter Molyneux's „Milo“, benötige ich ganz andere Geschichten, als sie bisher in den meisten Computerspielen erzählt werden. Und diese Geschichten setzen ganz andere Strukturen voraus, als sie bisher in vielen Spielen mit ihrer Trial and Error Logik vorhanden sind.

Die Vision eines Spiels, das durch interaktive Handlungen des Nutzers einen Plot generieren kann, der genau so spannend ist wie ein Plot im Kino, wird demnach nicht nur wirtschaftlich interessant, sondern seitens des Interfaces zum Problem. Bisherige Realisationsversuche widerspiegeln die angebliche Unmöglichkeit einer Verbindung von Interaktivität und Plot: Das Spiel bedient sich schon seit Jahren gescripteter Zwischensequenzen, um den Plot dramatisch zu unterstützen, oder überhaupt möglich zu machen. Die Filmseite experimentiert mit technischen Interfaces und dahinter stehenden Matrix-Systemen, um Interaktion mit der Story zu ermöglichen. Beiden Medien gelingt diese Verbindung bisher nur sehr eingeschränkt, zumal sie bisher nur oberflächliche Eigenschaften des jeweils anderen Mediums übernommen, aber – und dies liegt in der Natur der Sache – nicht über eine komplett neue Realisationsform nachgedacht haben. Von Seiten des Mediums Computer jedoch konnte diese Form in den letzten 15 Jahren ernsthaft in Erwägung gezogen werden. Unabhängig von rein filmischen oder spielerischen Logiken wurden dramaturgische Konzepte erdacht, und in unterschiedlicher Form bereits realisiert. Das „Interaktive Drama“ Façade, das 2005 kostenlos für verschiedene PC-Plattformen erschien, ist eines davon.

1.1 Problemstellung

Das „interaktive Drama“ Façade ist ein von Grund auf konzipiertes Produkt, welches sich auf Prinzipien des Dramas und der Sprache stützt. Façade schafft es, im Ggs. zu den Mischformen aus Spiel und Film, eine rezeptorisch durchgehende Erfahrung zu generieren.

Die Frage ist, ob dieses Medium, wie terminologisch durch die Entwickler eindeutig festgelegt zu sein scheint, noch ein Computerspiel, möglicherweise virtuelles Theater, oder bereits ein komplett neues Medium ist. Eine vortheoretische, medienwissenschaftliche Analyse des Mediums Façade im Hinblick auf

seine Funktion als eigenständiges, neues Medium scheint notwendig. Aufgrund u.a. der Kürze der Zeit kann diese Arbeit keine vollständige Analyse, sondern nur einen Teil davon abdecken.

1.2 Zielsetzung

Diese Arbeit soll eine Analyse des interaktiven Dramas Façade an zwei Punkten zum Inhalt haben. Einmal soll die Funktion der Sprache in Façade untersucht werden, also die damit verbundenen Aspekte der Interaktion und des Inhalts. Die Analyse stützt sich dabei hauptsächlich auf die von Stern und Matheas gemachten Angaben zu Façade. Vergleichbare, in der Forschung existierende Systeme sollen erwähnt, aber nicht analysiert oder auf einer tiefergehenden analytischen Ebene mit Façade verglichen werden. Der Bereich Human-Computer-Interaction soll ebenfalls nur erwähnt, aber nicht in die Analyse mit einbezogen werden, da es nicht um eine Untersuchung zur Verbesserung von Façade geht, sondern um eine Einordnung (s.u.).

Anhand dieser ersten Untersuchung soll, wenn möglich, eine Differenzthese (oder mehrere) erarbeitet werden, die im Folgenden mit zwei relativ naheliegenden Medien, nämlich dem Computerspiel und dem Theater, jeweils vergleichend überprüft werden soll. Weitere existente Medien, auch Multimedien, sollen in der Analyse, vor allem aus Gründen des Umfangs und der Zeit, nicht berücksichtigt werden.

Der zweite Punkt betrifft die Theorie des Dramas hinter Façade. Diese soll auf einer theoretischen Ebene, wiederum auf Basis der Angaben von Stern und Matheas, analysiert werden. Diese Analyse soll, wenn möglich, wiederum zur Erstellung einer Differenzthese (oder mehrerer) führen, die erneut durch Vergleich mit Computerspiel und Theater überprüft werden soll. Computerspiel und Theater sollen nur auf einer definitiv-theoretischen Ebene behandelt werden. Bestimmte Formen von Computerspiel und Theater, die aufgrund ihrer Besonderheit einen Einfluss auf den Vergleich haben könnten, sollen dennoch berücksichtigt werden.

Diese Arbeit soll terminologische Fragestellungen aufwerfen, ohne dabei zu versuchen, fundamentale Fragen wie „Was ist ein Medium?“ *generell* zu beantworten. Vielmehr ergibt sich aus der fokussierten Analyse und damit der Erstellung der Differenzthesen, und dem Vergleich selbst, genug Gelegenheit, terminologische Fragen zu behandeln und thesenartig zu beantworten. Dies ist definitiv eines der Hauptanliegen der Arbeit, es soll nur darauf hingewiesen werden, dass endgültige Definitionen von Begrifflichkeiten nicht zu erwarten sind, genau so wenig wie eine abschließende Definition von Façade.

Außerdem soll diese Arbeit demjenigen, der Façade zum ersten Mal gespielt und das Gefühl hat, dass da etwas Neues ist, einen ersten, nicht *nur* aus dem ursprünglichen wissenschaftlichen Umfeld stammenden Erklärungsversuch bieten. Dieser soll auch den Medienwissenschaftler darauf aufmerksam machen, dass bereits realisierte Medienkonzepte darauf warten, auch empirisch, und unabhängig von der Verbesserung eines Mediums, analysiert zu werden⁹. Diese Arbeit versucht *nicht*, definitorische Geltungshoheit zu erlangen, oder die Untersuchungsgegenstände speziell für Façade auf ewig fest zu legen. Dies wäre allein schon aufgrund des Umfangs unmöglich. Sie versucht auch nicht, Façade zu verbessern oder fest zu schreiben, wohin dessen Entwicklung gehen muss. Sie versucht nur, Façade fürs Erste ein zu ordnen, und darauf aufmerksam zu machen, dass dieses Produkt einer weiterführenden (medienwissenschaftlichen/ kulturwissenschaftlichen/ nicht rein technischen) Untersuchung bedarf, eben auch, weil es verwirklicht wurde.

1.3 Vorgehensweise

Innerhalb der Einleitung, in Kapitel 1.4.2, wird der theoretische Bezugsrahmen erläutert. Dies geschieht bereits an dieser Stelle, da es sich mit dem Begriff der Intermedialität nicht um einen allgemein bekannten Begriff handelt und der Begriff die Überschrift der Arbeit mitbestimmt. Nachdem im Hauptteil

⁹ Im Verlauf der Arbeit wird sich möglicherweise zeigen, ob diese appellartige Aussage ihre Berechtigung hat.

der Arbeit, also ab Kapitel 2.1, eine kurze Beschreibung von Façade erfolgt, um den Leser mit dem oberflächlichen Inhalt des „Interaktiven Dramas“ vertraut zu machen, falls er es noch nicht „gespielt“ haben sollte, wird der theoretische Bezugsrahmen der primären intermedialen Reflexion wieder aufgegriffen. Diese ist Voraussetzung für zwei Dinge: Erstens definiert er die Grundlage für die Analyse von Façade in Kapitel 2.2. In diesem Kapitel werden durch Analyse des „Interaktiven Dramas“ Façade mehrere Differenzthesen aufgestellt. Zweitens definiert er den Vergleich der Thesen mit den Medien Computerspiel sowie Theater in Kapitel 2.3 sowie 2.4. Die Thesen aus Kapitel 2.2 werden demnach durch Vergleich in Kapitel 2.3 und 2.4 verifiziert bzw. falsifiziert. Die Ergebnisse des Vergleichs werden in diesen beiden Kapiteln zum Ende hin jeweils zusammengefasst. In Kapitel 2.5 werden mehrere Nutzerstudien zu Façade angeführt, die im Verlauf der Arbeit möglicherweise Relevanz haben.

Im Schlusskapitel 3.1 wird kapitelübergreifend zusammengefasst, welches Gesamtergebnis für die Beantwortung der in der Problemstellung aus Kapitel 1.1 formulierten Frage sich aus den in den Kapiteln 2.3 und 2.4 beschriebenen Ergebnissen ableiten lässt. Eine Relativierung des Ergebnisses, ein Fazit, sowie weiterführende Fragen, die sich im Verlauf der Arbeit ergeben haben könnten, schließen dieses Kapitel ab.

1.4 Begriffsabgrenzung

1.4.1 Neues Medium

Zunächst wird erklärt, in welchem Kontext der Terminus „neues Medium“ benutzt werden soll, und was sich daraus für seine Definition ergibt. Dies mag etwas seltsam anmuten, da eine Erklärung des Wortes „Medium“ zuallererst logischer erscheint. Aufgrund der in 1.4.2 definierten Methodik ist es jedoch so sinnvoller.

Wir verstehen in dieser Arbeit ein Medium dann als ein „neues Medium“, wenn es aufgrund veränderter Formen im Verhältnis zu den bestehenden Medien neu ist. Nach Ratzke heißt das:

„Alle die Verfahren und Mittel (Medien), die mit Hilfe neuer oder erneuerter Technologien neuartige, also in dieser Art bisher nicht gebräuchliche Formen von Informationserfassung und Informationsbearbeitung, Informationsspeicherung, Informationsübermittlung und Informationsabruf ermöglichen[...]“¹⁰

Ob Ratzke tatsächlich Technologien oder vielmehr Technik meint, wird nicht klar. Die Funktionen der Medien bleiben kommunikationstechnisch gleich, die Form ändert sich. Die Veränderung der Form kann wie in diesem Fall technischer, aber auch anderer (z.B. ästhetischer, konzeptueller) Art sein, meist wird sie jedoch als ersteres definiert¹¹. Ich halte jedoch auch die Funktion von Kommunikation für wichtig, da gerade im Vergleich mit dem Computerspiel eine andere Funktion der Kommunikation vorliegen könnte: Da Computerspiele allgemein gesehen nicht zwingend eine Geschichte erzählen, kann ihre Funktion von Kommunikation anderer Art sein¹²¹³. Der Dipol Funktion/Form, und die jeweilige Akzentuierung wird demnach diese Arbeit bestimmen.

Basierend auf dieser Definition ergibt sich die Tatsache der zeitlichen Relativität des Begriffs „neues Medium“. Da innerhalb der Definition Form und Funktion, nicht aber der Inhalt, die Charakteristik des neuen Mediums an sich genannt wird (bis auf die Technizität), kann jedes neu auftretende Medium, das die Definition erfüllt, ein neues Medium werden. Begrifflich hat dies Konsequenzen.

Der Signifikant „neues Medium“ wandert durch die Zeit von Signifikat zu Signifikat, also von Medium zu Medium. Er ist demnach relativ zu einer zeitlichen Epoche, aber gleichzeitig eindeutig in der Gegenwart verortet. Er wandert sozusagen zusammen mit dieser. Die Signifikate können nur solange mit dem Signifikant in Verbindung stehen, wie sie gegenwärtig sind. Sobald ein neues Medium (in beiderlei Sinne) auftaucht, werden sie sofort zu einem alten Medium (wiederum in beider-

¹⁰ Ratzke 1982, 14

¹¹ vgl. Brünken/Leutner 2000, 8

¹² vgl. Juul, Abruf 2. Juli 2009 (Website), vgl. Frasca 2003, 225

lei Sinne). Nur in der historischen Rückschau, im Verhältnis zu ihren medialen Vorgängern, bleiben sie auch in der Bezeichnung „neu“.

Die offensichtliche Banalität der Erkenntnis, dass etwas „Neues“ nicht immer neu bleiben kann, und nur in der vergleichenden Rückschau, also im historischen Kontext, neu bleibt, ändert nichts an der Tatsache, dass der Begriff „Neues Medium“, derzeit eindeutig charakterisiert und damit zeitlich festgeschrieben wird¹⁴. Die eindeutige Zuordnung des Signifikanten zum Signifikat scheint dabei eine Notwendigkeit zu sein, um den Begriff „Neues Medium“ überhaupt fassen zu können. Es liegt natürlich auch in der Natur der Sache, dass ein Signifikant ohne eindeutiges Signifikat nicht viel Sinn macht. Aber die allgemeine Definition des Begriffs „Neues Medium“ wird dadurch nicht erleichtert, eben weil dieser Begriff mit eindeutigen Charakteristika versehen wird.

Es besteht demnach ein Paradoxon: Auf der einen Seite muss der Begriff „neues Medium“ unabhängig von der derzeit zeitlich-absoluten inhaltlichen Definition begriffen werden, um überhaupt ein „Neues Medium“ im begrifflich zeitlich-relativen Sinn zu definieren. Der Signifikant muss sich also, wie oben beschrieben, vom Signifikat lösen. Auf der anderen Seite muss dieses „neue Medium“ inhaltlich definiert werden, um es von den Vorgängermedien ab zu grenzen, was die Relativität des zeitlichen Begriffs „Neues Medium“ jedoch wieder auflöst. Der Signifikant wird auf ein neues Signifikat übertragen. Der Begriff „Neues Medium“ wird zeitlich wieder absolut gesetzt.

Aufgelöst wird dieses Paradoxon durch die Einzelmedienontologie: Indem man dem neuen Medium einen eindeutigen Begriff (Foto/Film/Computer) zuordnet, löst man es von der Bezeichnung „Neues Medium“ und hat diesen Begriff wieder frei für ein nächstes Medium. Die inhaltliche Charakterisierung bezieht sich demnach auf ein konkretes Medium, nicht auf den letztlich nicht charakterisierenden Begriff „Neues Medium“.

Auch unser theoretischer Bezugsrahmen, der u.a. den Vergleich mit älteren Medien beinhaltet, zeigt bereits in seiner Methodik eine zeitlich absolute, weil vergleichend relative Sicht-

¹⁴ vgl. Stähler 2002, 106f.

weise. Eine Einzelmedienontologie, sprich eine komplette Definition des neuen Mediums, erstellen wir jedoch nicht, dies wäre dann der nächste Schritt. Wir verbleiben sozusagen in einem vortheoretischen Zwischenstadium, mehr dazu unter Punkt 1.4.1. Mit anderen Worten versuchen wir, den Signifikanten zu verschieben und die heutigen neuen Medien, zu alten Medien zu machen. Dies allerdings in dem Wissen, dass „unser“ neues Medium, wenn es denn eines ist, bald schon wieder alt sein wird.

Neben der temporalen Definition eines „neuen Mediums“ existiert eine zweite Definition, die sich im Zuge der „Multimedialität“ der Medien entwickelt hat. Diese Definition begreift „alt“ und „neu“ weniger als evolutionäre Substitution, „[...]sondern als multimediale Intensivierung spezifizierbarer Medienprobleme.“¹⁵ Ein Medium ist demnach dann neu, wenn es ein spezielles Problem eines älteren Mediums auf eine neue Art und Weise löst oder versucht, zu lösen. Es steht dabei im Kontext anderer Medien, die dies auf ihre Art und Weise versuchen. Die Idee einer Erweiterung eines bestehenden Mediums steht dahinter, unabhängig von der Problemlösung.

„So wurde der Begriff der Neuen Medien, unter den alle zu einer Zeit neuen Technologien zusammengefasst wurden [...] gleichgesetzt mit der Ausweitung von bestehenden Medien und Mediensystemen.“¹⁶

Die Multimedialität ist demnach nicht nur in den verschiedenen Medien zu sehen, die sich parallel aus einem Medium entwickeln; sie entsteht auch durch die Nutzung alter Medien in neuen. Die heutigen digitalen Medien werden denn auch ganz explizit als „Neue Medien“ bezeichnet, auch wenn dies meiner Ansicht nach nicht entgegen der temporalen Definition steht – schließlich sind die digitalen Medien momentan als „neu“ zu bezeichnen¹⁷. Was hierbei allerdings beachtet werden muss, ist die Tatsache, dass es sich in dieser zweiten Definition um eine *abstrakte* Neudefinition des Begriffs handelt, und nicht nur um eine zeitlich-absolute, *inhaltliche* Definition, wie im Paradoxon beschrieben. Offensichtlich drückt man sich vor einer Einzelmedienontologie, was nicht nur in dem Plural „Neue Medien“

¹⁵ Bruns/Reichert 2007, 14f.

¹⁶ ebenda, 14f.

¹⁷ vgl. ebenda, 1, 14f.

ab zu lesen ist, sondern auch an dem angeblichen Ende der Phase der Einzelmedientheorien¹⁸. Dies kann unterschiedliche Gründe haben. Zum Einen existiert noch keine Einzelmedien-ontologie des Computers, auf dem die meisten digitalen Medien und Multimedien basieren dürften¹⁹. Die Basis für eine Definition eines neuen Mediums ist demnach nicht geschaffen, wenn wir von einer Ausweitung bestehender Medien und Mediensysteme ausgehen. Zum Anderen existiert der Glaube an ein digitales Supermedium, das mit dem Computer möglicherweise seine Basis gefunden haben könnte, und immer noch darauf wartet, realisiert zu werden²⁰. Auf jeden Fall wurde die Auflösung des begrifflichen Paradoxons mit einer zweiten Definition umgangen, allerdings mit der Folge, dass begrifflich gesehen nie wieder ein „neues Medium“ im temporalen Sinn existieren zu können scheint, da die alten „neuen Medien“ ihm so lange den Weg versperren werden, bis das Supermedium gefunden ist.

Abschließend muss davon ausgegangen werden, dass keine eindeutige Definition des „neuen Mediums“ gefunden werden kann. Die ursprüngliche Frage, „Ist Façade ein neues Medium?“ bezog sich jedoch eindeutig auf die temporale Definition, nach der Begriff des „Neuen Mediums“ prinzipiell keine bereits bestehenden Charaktereigenschaften aufweist *und* nach der ein neues Medium technologisch bzw. technisch neuartige Verfahren zur Informationsverarbeitung besitzt. Diesen Punkt gilt es im Verlauf der Arbeit zu untersuchen. Wie bereits erwähnt, stellt diese Untersuchung gleichzeitig eine partielle Charakterisierung von Façade dar, was allerdings im Einklang mit dem theoretischen Bezugsrahmen steht, wie noch zu sehen sein wird. Der multimediale Aspekt, den Façade laut der zweiten Definition eines „neuen Mediums“ inne haben müsste, wird im Endeffekt nicht durch den theoretischen Bezugsrahmen abgedeckt, jedenfalls nicht in einem für diese Arbeit nutzbaren Denkschema. Auch dies wird unter Punkt 1.4.2 behandelt.

¹⁸ vgl. Bruns/Reichert 2007, 16

¹⁹ vgl. Leschke 2003, 146

²⁰ vgl. Schröter, Abruf 10. Juli 2009 (Website) nach Winkler 1997, 54-80 (ohne bibliographische Angabe!)

1.4.2 Partielle primäre intermediale Analyse

Ich habe diese Begriffsdefinition wiederum vor den Begriff „Medium“ gestellt, da jener Begriff in seiner Definition entscheidend von diesem Begriff abhängt. Im Normalfall stünde dieser Teil der Arbeit unter dem Punkt „Theoretischer Bezugsrahmen“, und das Thema wäre allgemeiner formuliert. Da die primäre intermediale Analyse jedoch die entscheidenden Begriffe mit definiert, ist es mir nicht möglich, das Ganze an dem dafür eigentlich vorgesehenen Platz unter zu bringen. Somit ist dieser Punkt zugleich Begriffsdefinition und theoretischer Bezugsrahmen.

Zunächst erscheint es sinnvoll, den Begriff „Intermedialität“ genauer zu definieren, bevor wir ihn für unsere Arbeit nutzbar machen können.

„Intermedialität (lat. *inter*: zwischen; lat. *medius*: Mittler, vermittelnd) bezeichnet eine gegenwärtige Forschungsrichtung, die im engeren Sinn die Beziehungen zwischen Medien behandelt, wie sie aufgrund eines Zusammenspiels mindestens zweier distinkter Medien bestehen.“²¹

Wir können aus dieser Definition drei Dinge ablesen. Erstens handelt es sich um eine Forschungsrichtung, zweitens werden Beziehungen zwischen zwei Medien untersucht, was u.a. den Vergleich als einfachste Methode, dies zu tun, impliziert. Drittens muss offensichtlich eine Vermischung zweier Medien (in einem dritten Medium) vorliegen, um diese Forschungsrichtung zu begründen. Die Theorie McLuhans, dass der Inhalt eines Mediums immer ein anderes Medium ist, spiegelt sich darin wieder²². Es handelt sich demnach um eine heuristische Denkstruktur, da davon ausgegangen wird, dass ein Medium bereits Merkmale zweier anderer Medien in sich trägt, bevor die Analyse beginnt²³. Das an dieser Stelle auftretende Problem bezieht sich auf unsere Frage, ob Façade ein *neues* Medium ist: Offensichtlich wird nicht definiert, dass sich mit der „Methodik“ der Intermedialität per se *neue* Medien finden lassen.

Um heraus zu finden, ob etwas neu ist, muss man es jedoch mit dem Alten vergleichen, da sich die Definition von etwas Neuem nur durch differente Abgrenzung von etwas Altem

²¹ Schröter 2002, 152

²² vgl. McLuhan 2008, 8 und vgl. Schröter 2002, 153

²³ vgl. Leschke 2003, 70

herstellen lässt. Der Vergleich als Merkmal der Forschungsrichtung Intermedialität ist demnach bereits geeignet, um diese Untersuchung durch zu führen. Die Vermischung zweier Medien in Façade lässt sich erst durch Analyse nachweisen, sie kann demnach zunächst nur heuristisch angenommen werden, indem man sagt, dass bestimmte Charakteristika der Medien (in diesem Fall Computerspiel und Theater) in Façade vorhanden sind. Da wir bei einem neuen Medium aber davon ausgehen, dass es eben nicht nur bereits bekannte Charakteristika in sich vereinigt, sondern eben *abgrenzend* mögliche Differenzen zu den verglichenen Medien aufweist, muss der Vergleich nicht neutral, sondern fokussiert auf Differenzen erfolgen. Aus diesem Grund bezeichnen wir die Vergleichspunkte als *Differenzthesen*. Es wird angenommen, dass eine Differenz zwischen dem Medium Façade und den (in ihm potentiell enthaltenen) Medien Computerspiel sowie Theater vorliegt. Da aber eine von Anfang an bestehende ausschließliche Annahme einer Differenz dazu führen würde, dass Computerspiel und Theater offensichtlich nicht ein Zusammenspiel in Façade eingehen, muss auch auf die *gleichen* Merkmale eingegangen werden, da sonst das Kriterium für eine intermediale Analyse, zumindest nach der obigen Definition, nicht erfüllt wäre. Da unsere These jedoch nicht darin besteht, dass eine Vermischung zweier Medien in einem Medium vorliegt, sondern dass ein Medium *neu* - im Sinne der temporalen Definition - ist, folgen wir dieser Definition nicht vollständig. Stattdessen passen wir die Annahme an, und spezifizieren damit den Begriff Intermedialität hin zu *primärer* Intermedialität: Es wird angenommen, dass eine Differenz zwischen dem neuen Medium Façade und den Medien Computerspiel sowie Theater vorliegt. Wir folgen damit der Definition von Leschke:

„Voraussetzung dafür, dass die Reflexion von Medien als ein Konzept primärer Intermedialität zu bewerten ist, ist, dass Medien, unter denen sich mindestens eines mit Neuigkeitswert befinden muss, anhand ausgewiesener Kriterien miteinander verglichen werden. Das Ziel dieser primären Intermedialitätskonzepte ist ein Vergleich, der die Leistungen eines Mediums bestimmen kann und daher zu einer Positionierung bzw. Einschätzung dieses Mediums führt.“²⁴

²⁴ Leschke 2003, 35

Die partielle Charakterisierung von Façade, wie wir sie bereits für nötig erachtet haben, steht im Einklang mit dem von Leschke definierten Ziel primärer Intermedialität. Auch wenn diese weniger eine inhaltliche Charakterisierung, als eine Erstellung eines Diskurses und Themas darstellt²⁵. Der Unterschied wird sich jedoch letztlich kaum festmachen lassen.

Dass für Leschke die Differenz, die sich aus dem Vergleich ergibt, entscheidend ist, wird an anderer Stelle deutlich: „[...] medienwissenschaftliche Reflexion beginnt [...] mit dem Gewahr-Werden medialer Differenzen und diese werden auf dem Wege einer intermedialen Reflexion verhandelt.“²⁶. Natürlich lassen sich nur Gegenstände miteinander sinnvoll vergleichen und auf Differenzen prüfen, die wenigstens abstrakt gesehen gleich sind. Wir müssen demnach auf wenigstens einer Ebene eine Gleichheit annehmen, und diese Ebene ist die des Mediums. Façade, Computerspiel und Theater sind für uns Medien, und auf dieser Basis lassen sie sich vergleichen. Eine weitere Spezifizierung dieses Begriffs siehe 1.4.3.

Vergleichen wir zwei Begriffsdefinitionen der primären Intermedialität miteinander, lassen sich fundamentale Unterschiede feststellen, die wiederum auf die benannte Definition „neues Medium“ einmal im temporalen und einmal im multimedialen Sinne zurück zu führen sind. Für Wolf²⁷ ist die primäre Intermedialität nämlich „[...] die Verschmelzung von Medien aufgrund dispositiver oder medienspezifischer Gegebenheiten [...]“, vergleichbar mit dem oben benannten „Zusammenspiel zweier Medien“. Für Leschke²⁸ ist die Intermedialität keine Verschmelzung, sondern eine mediale Differenz. Beide Definitionen stehen sich demnach diametral gegenüber. Leschke begreift das Konzept der primären Intermedialität, wie wir gesehen haben, darüber hinaus als einen Differenzen aufzeigenden Vergleich, während Wolf es eher als feststehende Definition, nicht aber als prozessorientiertes Konzept begreift. Die Philosophie, die dahinter steht, scheint folgende zu sein: Leschke²⁹ geht davon aus, dass die primäre Intermedialität Medienwis-

²⁵ vgl. Leschke 2003, 70

²⁶ ebenda, 35

²⁷ Wolf 2001, 284f.

²⁸ vgl. Leschke 2003, 33

²⁹ Leschke 2003, 23

senschaft solange begleitet, wie „[...]neue Medien dem Mediensystem hinzugefügt werden können“. Wolf scheint durch seine feststehende Definition der Medienverschmelzung genau davon nicht mehr aus zu gehen. Für ihn kann es scheinbar keine neuen Medien mehr geben.

Selbst wenn wir davon ausgingen, dass Wolf mit seiner Definition die Möglichkeit zur Entwicklung eines neuen Mediums gelassen hat, wird daran Einiges problematisch. Die Definition eines neuen Mediums im temporalen Sinne kann für Wolfs Definition nicht gelten, da er von medienspezifischen Gegebenheiten ausgeht, und der Begriff „Neues Medium“ im temporalen Sinne komplett ohne Charakterisierung auskommen muss (trotz des angesprochenen Paradoxons, siehe Punkt 1.4.1.). Die multimediale Definition eines neuen Mediums, wie sie auf den ersten Blick passend erscheinen mag, ist jedoch ebenso problematisch: Die Intermedialität grenzt sich sehr stark von der Multimedialität ab. Nach Müller³⁰ wird ein Produkt „[...]dann *inter-medial*, wenn das *multi*-mediale Nebeneinander medialer Zitate und Elemente in ein konzeptionelles Miteinander überführt [wird], dessen ästhetische Brechungen und Verwerfungen neue Dimensionen [...] eröffnen“. Multimedialität wird auch in anderen Quellen lediglich als „[...]akkumulierende[s] Prinzip[...]" verstanden, während Intermedialität als „[...]produktive Medienkollision[...]" gekennzeichnet wird³¹. Auch die zweite Definition eines „neuen Mediums“ scheint demnach nicht passend. Interessant daran ist, dass man nach diesem Verständnis Intermedialität nicht einfach nur als „Verschmelzung“ begreifen darf, sondern als *different*e Verschmelzung zweier Medien. Das Ganze ist sozusagen mehr als die Summe seiner Teile. Will sich die primäre Intermedialität nach Wolf also noch als eigenständiger Begriff neben der Multimedialität begreifen, so muss sie die mediale Differenz annehmen, wie Leschke sie formuliert hat. Ansonsten ist sie letztlich überflüssig, da sich unterschiedliche Arten von Multimedialität ohne weiteres formulieren ließen, die sich nicht mehr von der Intermedialität unterscheiden lassen würden.

Leschkes Definition ignoriert letztlich den multimedialen Medienbegriff, schließt ihn allerdings nicht aus, und betrachtet

³⁰ Müller 1998, 31

³¹ Schröter 2002, 152

das Neue Medium prinzipiell als möglich. Es handelt sich bei seinem Verständnis von primärer Intermedialität um eine vor-theoretische Systematisierung eines Mediums, die „[...]auf einer äußerst schmalen wissenschaftlichen und methodischen Basis[...]“³²³³ agiert. Sie steht vor den Einzelmedienontologien³⁴. An dieser Stelle kann man sich fragen, warum überhaupt die Methodik primärer Intermedialität gewählt worden ist, wenn die Methodik tatsächlich nur auf einen einfachen Vergleich hinaus laufen sollte. Die einfache Antwort auf diese Frage lautet, dass derzeit keine andere wissenschaftliche Methode existiert, mit der sich die Neuerung eines Mediums bestimmen ließe³⁵. Nach Leschkes Definition muss Façade als Medium existieren und einen Neuigkeitswert besitzen, der sich aus der Reflexion einer Differenz zu einem bestehenden Medium ergibt. An dieser Stelle könnten bestehende Nutzerstudien eingebunden werden, da die Reflexion des Mediums eine subjektive Wahrnehmung beinhaltet. Dies geschieht innerhalb der Verifikation jedoch nur an Stellen, die keine empirische Notwendigkeit aufweisen, also nicht mediendefinierend sind.

Wie in der Zielsetzung erwähnt, soll es in der Arbeit nicht darum gehen, die Geltungshoheit oder Definitionsmacht über Façade zu erlangen³⁶. Da dieses Medium nur mit zwei anderen Medien verglichen wird, die Analyse also nur partiell ist, wäre dies also allein schon wegen des Umfangs unmöglich. Es lässt sich jedoch nicht leugnen, dass die Funktion primärer Intermedialität nicht rein objektiv-interessierter Natur ist.

„Die primäre Intermedialität etabliert nicht nur ein Set von Merkmalsdifferenzen und eignet sich damit neue Medien an, sie sorgt darüber hinaus zugleich für die erforderliche soziale Akzeptanz in den anvisierten Zielgruppen.“³⁷

Ob die soziale Akzeptanz des Mediums bei den Zielgruppen (potentiell „Spieler“, Wissenschaftler sowie Geldgeber) gesteigert werden kann, hängt entscheidend von der Auswahl und Interpretation der Differenzthesen ab. Das Ganze kann jedoch

³² vgl. Leschke 2003, 30 (Grafik)

³³ ebenda, 71

³⁴ vgl. ebenda, 70

³⁵ vgl. Leonhard (Hrsg.)/Ludwig (Hrsg.)/Schwarze (Hrsg.) 1999, 7

³⁶ vgl. Leschke 2003, 67

³⁷ ebenda, 65

dahingehend relativiert werden, dass Façade (noch) kein Massenmedium ist, auch wenn es dies theoretisch in einer zweiten Phase der primären Intermedialität werden kann. Im Moment könnte man wohl eher von der „[...]Entwicklungsphase eines Mediums und dessen Durchsetzung in einer begrenzten sozialen Gruppe[...]“³⁸ ausgehen. Michael Matheas und Andrew Stern, die Entwickler von Façade, sind derzeit bei der Entwicklung des Nachfolgers von Façade, „The Party“³⁹. Da „Medium“ ein übergeordneter Begriff ist, und sich nicht nur an einem realisierten Produkt festmachen lässt, ist die (wissenschaftlich-technisch interpretierte) Entwicklungsphase des Mediums „Façade“ demzufolge noch nicht abgeschlossen, und auch die vorher angesprochene soziale Akzeptanz durchaus ein relevanter Punkt.

Die bereits erwähnte Fokussierung des intermedialen Vergleichs auf Differenzthesen, die mit der Eingrenzung der Gleichsetzung von Computerspiel, Theater und Façade auf den Terminus „Medium“ einhergeht, soll an dieser Stelle noch einmal verteidigt werden. Laut Leschke soll nur anhand ausgewiesener Kriterien verglichen werden. Er spezifiziert diese Kriterien nicht, sagt aber, dass die Wahl der Kriterien Ordnungsvorschläge unterbreiten, und gleichzeitig Unbekanntes auf Bekanntes zurückgeführt werden soll⁴⁰. Offensichtlich scheinen die heuristisch angenommenen „unbekannten“ Differenzen, die ein Medium neu zu machen scheinen, also zur *Einordnung* dieses Mediums vonnöten. An anderer Stelle sagt er explizit, dass „[...] im Stadium primärer Intermedialität [...] eine rigide Beschränkung auf die Differenzqualitäten des neuen Mediums [...]“⁴¹ stattfindet. Ein Vergleich, der als Gleichheit also nur das mediale Charakteristikum voraussetzt, scheint demnach ausreichend zu sein, genau wie die Beschränkung des Vergleichs auf Differenzthesen.

Abschließend soll noch einmal auf andere Definitionen des Begriffs Intermedialität eingegangen werden. Nicht wissenschaftlich wurde der Begriff als „Intermedia“ oder „Interart Studies“ seit den 60er Jahren verwendet, und zwar u.a. defi-

³⁸ Leschke 2003, 70

³⁹ vgl. Matheas/Stern 2006 (Website)

⁴⁰ vgl. Leschke 2003, 35

⁴¹ Leschke 2003, 64

nirt als künstlerische Form, die keiner bestimmten Gattung zugeordnet werden kann⁴²⁴³. „Aktionskunst, Happening, Fluxus, Mixed Media, Multimedia Inszenierungen, Pop und Technokunst[...]“⁴⁴ wurden in der avantgardistischen Kunstpraxis mit dem Begriff und seinen neologistischen Abwandlungen bezeichnet⁴⁵. Letztlich zieht sich als „intermedial“ definierbare Kunst jedoch durch das gesamte 20. Jahrhundert⁴⁶.

Auch Platon und Aristoteles haben, ohne den Begriff zu benutzen, bereits heute als intermedial definierbare Reflexionen (und Vergleiche) angestellt, bzw. den Begriff im Sinne einer Verschmelzung gebraucht⁴⁷⁴⁸. Auch wenn wir uns also auf eine Richtung in unserer Begrifflichkeit und unserem theoretischen Bezugsrahmen bezogen haben, so kann abschließend, vergleichbar mit Punkt 1.4.1, nur gesagt werden, dass keine eindeutige Definition des Begriffs Intermedialität gefunden werden kann⁴⁹.

1.4.3 Medium

Wie in der Einleitung bereits erwähnt, kann die generelle Frage „Was ist ein Medium?“ im Rahmen dieser Arbeit nicht annähernd realistisch bearbeitet werden, da die Definition, was denn ein Medium sei, abhängig ist von der wissenschaftlichen Disziplin, dem Abstraktionsgrad der Betrachtungsweise, der dahinter stehenden Theorie bzw. Denkschule und dem Ansatz der Kritik⁵⁰. Letztlich lassen sich zwar, anhand der im theoretischen Bezugsrahmen (1.4.2) definierten Methodik, Aussagen zu seiner Eingrenzung treffen: Der Medienbegriff, wie er in dieser Arbeit benutzt werden soll, ist zunächst einmal ein Teil der Medienwissenschaft. Dies stellt jedoch noch nicht annähernd eine Eingrenzung dar, da die Medienwissenschaft sich

⁴² vgl. Schröter 2002, 153

⁴³ vgl. Leonhard (Hrsg.)/Ludwig (Hrsg.)/Schwarze (Hrsg.) 1999, 2068

⁴⁴ ebenda

⁴⁵ vgl. Schröter 2002, 153

⁴⁶ vgl. Leonhard (Hrsg.)/Ludwig (Hrsg.)/Schwarze (Hrsg.) 1999, 2068

⁴⁷ vgl. Leschke 2003, 34

⁴⁸ vgl. Schröter 2002, 153

⁴⁹ vgl. Schröter 2002, 152

⁵⁰ Leschke 2003, 15

weder über den Begriff „Medium“, noch in der Folge über den Begriff „Medienwissenschaft“ an sich im Klaren ist. Hierzu Faulstich:

„Was heißt *Medium*? Man sollte annehmen, daß der zentrale Begriff der Medienwissenschaft [...] hinreichend geklärt ist oder zumindest seine Bedeutungsdimensionen fachkonsensuell doch weitestgehend ausdifferenziert und festgelegt sind. Das Gegenteil ist der Fall. [...]“⁵¹

Die vielfältigen Definitionen für das Wort „Medium“, offenbaren denn auch völlig unterschiedliche Interpretationsansätze: „[...] the medium is the message“⁵², „[...] Medien sind gesellschaftliche Maschinen [...]“⁵³, „Medien sind eine offene Mehrheit möglicher Verbindungen.“⁵⁴. Sie helfen denn auch bei der Definition im Kontext dieser Arbeit nicht weiter⁵⁵. Letztlich muss klar sein, dass „[...]Begriff und Theorie stets aufeinander verweisen, so dass Begriffe außerhalb der zugehörigen Theorien eigentlich über keinen Bestand verfügen.“⁵⁶. Da sich unabhängig davon eine komplette Aneignung aller bestehenden Theorien der Medienwissenschaft (Funktionalistisch, Publizistisch, pol.-ökon., kritisch, konstruktivistisch etc.) und eine daraus abgeleitete Synthese für einen eigenen Medienbegriff im Kontext dieser Arbeit nicht leisten lassen, muss über eine andere Art der Eingrenzung nachgedacht werden.

Eine weitere Spezifizierung des Medienbegriffs, die sich aus der Geschichte und Methodik der primären Intermedialität ableitet, nämlich der Begriff „Massenmedium“, ist für uns nicht sinnvoll, da diese Spezifizierung, erstens, weiter von der Definition des Mediums an sich wegführt. Zweitens gehen wir von der ersten Phase primärer Intermedialität aus, in der Façade sich definitiv (noch) nicht als Massenmedium in der Gesellschaft etabliert hat. Es gälte demnach als *potentielles* Massenmedium, was jedoch prinzipiell schon für seine Einordnung als Massenmedium ausreichen würde: Ein medialer Kontakt mit *potenziell* allen Individuen (einer Gesellschaft) ist durch die

⁵¹ Faulstich 2002a, 19

⁵² McLuhan 2008, 7

⁵³ Winkler 2008, 213

⁵⁴ Wiesing 2008, 236

⁵⁵ vgl. Leschke 2003, 12

⁵⁶ ebenda

Basis des Computers eindeutig gegeben⁵⁷. Drittens lässt sich jedoch im Begriff des Massenmediums keine gleiche Basis für den Vergleich mit Computerspiel und Theater finden. Definiert man Massenmedium als Etablierung eines simultanen Kontakts mit einer Masse von Leuten, die fern voneinander wohnen, fällt das Theater eindeutig aus⁵⁸.

Auch der Begriff Multimedia lässt sich sehr schwer für einen intermedialen Vergleich nutzen, da er wieder weiter von dem Begriff „Medium“ an sich wegführt. Prinzipiell wäre er allerdings geeignet, da sowohl Computerspiel, als auch Theater als multimedial zu bezeichnen sind, wenigstens im (auch) umgangssprachlichen Sinne einer Verbindung mehrerer Medien in einem Medium⁵⁹⁶⁰⁶¹. Während der Computer nun darüber hinaus eher im technischen *und* heutigen Sinne des Wortes als multimedial zu bezeichnen ist, kann das Theater heute nur im theatralisch-semiotischen Sinn als multimedial betrachtet werden⁶²⁶³. Ob das definitiv für einen Vergleich ausreicht, ist fraglich, da der Begriff Multimedia inzwischen nicht nur quantitative, sondern auch qualitative Aspekte besitzt, wie Integration und Interaktivität⁶⁴.

An dieser Stelle mag darauf aufmerksam gemacht werden, dass bei der Definition des Begriffs Medium, und was diesen ausmacht, bereits ein intermedialer Vergleich im nicht-differenten Sinn angestellt wird. Offensichtlich ist die Frage bereits ein Teil der primären intermedialen Analyse, die Façade zunächst als Medium, dann als eigenständiges Medium charakterisieren kann. Sie hier demnach „ab zu handeln“ unterstreicht nur die Tatsache, dass es sich um eine *partielle* primäre intermediale Analyse handelt; das Gleiche ist ebenso bedeutsam wie das Different, und stellt wie bereits erwähnt die Voraussetzung für den Vergleich dar. Vielleicht wäre es ausreichend gewesen, zu fragen, ob Façade überhaupt ein Medium

⁵⁷ vgl. Thiedeke 2006, 162

⁵⁸ vgl. Danesi 2009, 188

⁵⁹ vgl. Kattenbelt 2008, 127

⁶⁰ vgl. Lang 2004, 303

⁶¹ vgl. Leonhard (Hrsg.)/Ludwig (Hrsg.)/Schwarze (Hrsg.) 1999, 2566

⁶² vgl. Lang 2004, 306

⁶³ vgl. Kattenbelt 2008, 127

⁶⁴ vgl. Lang 2004, 304

ist. Unabhängig davon, dass sich diese Frage noch wesentlich komplizierter und umfassender hätte beantworten lassen, geht Leschke in seiner Definition der primären intermedialen Analyse bereits davon aus, dass das potentiell neue Medium ein Medium ist. Er stellt demnach die These des Mediums in den Raum. Im Endeffekt muss er das auch, da wie gesagt keine eindeutige Definition von „Medium“ existiert, die für alle Medien gilt. Dass der Vergleich auf diesem definitorischen Boden problematisch erscheint, ändert nichts an seiner Alternativlosigkeit, will man ein neues Medium finden. Im Endeffekt lässt es sich nämlich, wie bereits erwähnt, nur über seine Differenzqualitäten definieren, was aufgrund eines fehlenden Medienbegriffs auch logisch erscheinen mag: Eine Gleichheit kann theoretisch gar nicht angenommen werden, wenn der Begriff Medium sich nicht gleich definieren lässt. Die Paradoxie eines Vergleichs, der sich nicht auf ein – wenigstens eindeutig definiertes – Gleichnis stützt, ist komplett.

Dennoch soll nicht bei einer thesenartigen Aussage stehen geblieben werden. Für die Spezifizierung der Differenzthesen scheint ein eindeutiger Medienbegriff im Sinne eines Vergleichs notwendig. Da wir von einer heuristischen Untersuchung ausgehen, lassen sich die Differenzthesen bereits auf Bereiche eingrenzen, die mit Kommunikation und den damit verbundenen Begrifflichkeiten zu tun haben.

Da Faulstich, in seiner an Pross angelehnten historischen Übersicht der Medien, Theater, Computer sowie Multimedia – welches sich wenigstens im (auch) umgangssprachlichen Sinne als Computerspiel definieren lässt, s.o. – in einer Tabelle nennt, scheint es lohnenswert, seinen Begriff von Kommunikation und Medium einmal zu untersuchen⁶⁵.

Kommunikation wird hier im medienwissenschaftlichen Sinne verstanden, soll heißen als „[...]zwischenmenschliche[...] Kommunikation“, die vermittelt, also *nicht* der face-to-face-Kommunikation zuzurechnen ist⁶⁶. Face-to-face-Kommunikation kann hierbei nicht *nur* als Kommunikation von Angesicht zu Angesicht verstanden werden, sondern muss darüber

⁶⁵ Faulstich 2002a, 25

⁶⁶ ebenda, 23f.

hinaus als ständiger, rascher Rollenwechsel zwischen Sender und Empfänger definiert sein⁶⁷.

Face-to-Face-Kommunikation wird ausgeschlossen, mediale Kommunikation zwischen Individuen hingegen nicht⁶⁸. Vermittelte mediale Kommunikation *zwischen Individuen* kann also nicht sprachlich erfolgen, wenn dazwischen kein technischer Kanal (wie z.B. das Telefon) geschaltet ist. Dies führt uns zur folgenreichen Konsequenz, dass Sprache *zwischen Individuen* (egal ob verbal oder nonverbal) nicht als Medium angesehen werden kann, da sonst die Abgrenzung zur Kommunikationswissenschaft nicht mehr gegeben wäre. In dieser wird Sprache zwischen Individuen sehr wohl als Medium verstanden, und diese Tatsache wird auch als wichtiger Impuls für zumindest die deutsche Kommunikationswissenschaft aufgefasst⁶⁹. Bereits in Österreich scheint diese Eindeutigkeit wieder auf zu hören – eine vorliegende, allerdings interdisziplinäre Analyse des Mediencharakters von Sprache, 2009 von einer Kommunikationswissenschaftlerin aus Österreich vorgelegt, scheint dies zu bestätigen⁷⁰.

Das Theater als Medium scheint mit dieser Spezifizierung von Kommunikation zunächst kein Problem zu haben. Es handelt sich beim Theater zwar um face-to-face-Kommunikation, allerdings meist an eine „Masse“ von Leuten⁷¹. Selbst wenn sich ein Schauspieler an einen Zuschauer wendet, und somit in eine face-to-face-Kommunikation zwischen Individuen eintritt, sind beide nicht als gleichberechtigte Partner im Kommunikationsprozess zu sehen, da es -meist- kein dialogisches Hin und Her mit den Schauspielern, und auch keinen Rollenwechsel (im kommunikationstheoretischen und theatralen Sinne) gibt. Bezogen auf experimentelle Formen des Theaters, die in dieser Arbeit im Zuge der Verifikation der Differenzthesen noch behandelt werden sollen, ist diese Eindeutigkeit jedoch nicht mehr aufrecht zu erhalten. Unabhängig von der Frage der Kommunikationsdefinition kommt hinzu, dass das Theater längst nicht bei jedem Kommunikations- und Medienwissen-

⁶⁷ vgl. Pürer 2003, 62

⁶⁸ Faulstich 2002a, 23f.

⁶⁹ vgl. Pürer 2003, 58, 63

⁷⁰ vgl. Fuchsberger 2009

⁷¹ vgl. Uka 2004, 359

schaftler als Medium gilt, und auch „[...]führende Theaterwissenschaftler [sich] nicht einig [sind] in der Frage, ob Theater ein Medium ist oder als Medium verstanden werden sollte“⁷².

Das Computerspiel hat vergleichbare definitorische Probleme. Es existiert derzeit keine medienwissenschaftliche Ontologie, bzw. „[...] ‚ganzheitliche‘ Gegenstandskonstruktion[...]“⁷³ des Computerspiels. Die Definition von Kommunikation in einem Computerspiel ist unglaublich komplex, und nicht eindeutig. Die Tatsache, dass ein Mensch mit einem Computer (mit welchen Symbolen auch immer) kommunizieren kann, hebt zuallererst die Idee der zwischenmenschlichen Kommunikation, wie wir sie in obiger Definition genannt haben, aus. Auch die Idee des Ausschlusses einer face-to-face-Kommunikation lässt sich nicht aufrecht erhalten, obgleich die Kommunikation mit einem Computer nicht vergleichbar mit zwischenmenschlicher Kommunikation sein sollte⁷⁴.

Demnach lässt sich über die von Faulstich getroffene Spezifizierung von Kommunikation nur sagen, dass sie sich nicht eindeutig auf die zu vergleichenden Medien anwenden lässt, und demnach kein gleiches Merkmal darstellen kann. Ob dies nun daran liegt, dass Faulstich das Computerspiel nicht als ein Medium „Multimedia“ in seine historische Übersicht integriert hat, oder dass er experimentelle Theaterformen nicht berücksichtigt, sei dahingestellt. Fest steht: Die Medien, die wir vergleichen wollen, unterscheiden sich potentiell in der Form und möglicherweise Funktion, die Kommunikation in ihnen hat. Demzufolge kann eine generelle Mediendefinition den Begriff der Kommunikation nur enthalten, ihn aber nicht entscheidend und ausschließlich beeinflussen. Daraus ergibt sich, dass die berühmte Definition von McLuhan, „The Medium is the Message“, wenn man sie als „[...]nicht-neutral[...]“⁷⁵ interpretiert, hier tatsächlich nicht greifen kann, da sie auf Einzelmedienontologien, nicht aber auf einen generellen medienwissenschaftlichen Medienbegriff hinausläuft. Doch auch Luhmanns Idee, das Medium komplett unabhängig von seiner Botschaft zu sehen, scheint für uns nicht sinnvoll, da sich dann eine Dif-

⁷² Schoenmakers/Bläske/Kirchmann et al. 2008, 14

⁷³ Klimmt 2009, 64

⁷⁴ vgl. Krotz 2009, 31

⁷⁵ Krämer 1998, 75

ferenzierung der einzelnen Medien über die Form und Funktion der Kommunikation nicht vollziehen ließe⁷⁶. Auch die von Krämer versuchte Definition, die beide von ihr als gegensätzlich dargestellte Positionen berücksichtigt, ist nicht wirklich zielführend, zumal auch sie den Begriff Kommunikation in ihrer Definition nicht nutzt: „*Das Medium ist nicht einfach die Botschaft; vielmehr bewahrt sich an der Botschaft die Spur des Mediums.*“⁷⁷. Diesen Begriff, wie eben angenommen, synonym mit Botschaft zu verwenden, erscheint denn auch ziemlich risikvoll vor einem medienwissenschaftlichen Hintergrund.

Verstehen wir ein Medium nun aber nicht als Bestandteil der zwischenmenschlichen Kommunikation, und definieren oder spezifizieren darüber hinaus die Form bzw. den Typ und die Funktion der Kommunikation nicht, so können wir „[...]die [laut eigener Aussage, Anm. d. Verf.] bislang am weitesten entwickelte Definition[...]“⁷⁸ für unsere Medienvergleich nutzen: „Ein Medium ist ein institutionalisiertes System um einen organisierten Kommunikationskanal von spezifischem Leistungsvermögen mit gesellschaftlicher Dominanz.“⁷⁹.

Das spezifische Leistungsvermögen des Mediums stützt dabei unseren primären intermedialen Vergleich. Faulstich erklärt: „[...]„Spezifisches Leistungsvermögen“ meint die Besonderheit eines Mediums im Unterschied zu den anderen Medien[...]“⁸⁰. Auch die Erklärung der Kommunikation und des Kanals an sich scheint offen genug für unsere Verwendung: Zufall-senthaben reguliert, generell funktionalisiert ist die Kommunikation; technologisch oder anderweitig angeregt, begrenzt und gestaltet ist der Kanal⁸¹. Wichtig scheint demnach, dass Kommunikation nicht dem Zufall überlassen bleibt, dass sie eine Funktion besitzt. Der Kanal, in dem die Kommunikation stattfindet, scheint in irgendeiner Form begrenzt und gestaltet. Die Tatsache, dass es sich um einen *Kanal* handelt, der komplett *umschlossen* wird, scheint ein Hinweis auf dessen Form zu sein. Er ist offensichtlich nach außen hin nicht offen,

⁷⁶ Krämer 1998, 75

⁷⁷ ebenda, 81

⁷⁸ Faulstich 2002a, 25f.

⁷⁹ ebenda, 26

⁸⁰ Faulstich 2004, 18

⁸¹ vgl. ebenda

wie man dies bei einem Kanal zunächst vermuten könnte, sondern geschlossen, also eher röhrenförmig. Die Formulierung „um einen organisierten Kommunikationskanal“ zeigt dabei keinerlei eindeutige Verbindung zum institutionalisierten System, welches das Medium selbst darstellt. Auch die Tatsache, dass der Kanal selbst organisiert ist, aber nicht organisiert wird, dass die Dicke des Kanals also nicht vom umgebenden Medium bestimmt zu werden scheint, zeigt keinerlei Verbindung zwischen Kommunikation und Medium. „Das spezifische Leistungsvermögen“ lässt sich zwar auch auf die Dicke des Kanals beziehen, ist allerdings nicht eindeutig formuliert, was, unabhängig von der Erklärung, möglicherweise Absicht ist.

Die Definition für den Begriff „institutionalisiertes System“, also die Definition des Mediums, fällt noch weniger klar aus:

„[...]„Institutionalisiertes System“ meint übergreifend eine ausdifferenzierte, in mehrere Bereiche entfallende, auf verschiedenen Ebenen wirkende komplexe Vermittlungseinrichtung [...] als alltäglich selbstverständliche[n] Prozess[...]“⁸²

Festzuhalten bleibt also, dass die oben genannte Definition die Beeinflussung der Kommunikation durch das Medium unangestastet zu lassen scheint, und dass der Medienbegriff sehr abstrakt und letztlich zu wenig eindeutig formuliert ist. Wir haben hier demnach dasselbe Problem wie bei Luhmann, da sich auch hier eine Differenzierung der einzelnen Medien über die Funktion und Form der Kommunikation nicht vollziehen ließe. Das Medium beeinflusst die Kommunikation nicht. Deshalb ist auch diese Mediendefinition nicht geeignet für unseren Vergleich, und damit die Abgrenzung der einzelnen Medien voneinander mit dieser Definition nicht möglich. Abschließend können wir demnach nur sagen, dass keine generelle Mediendefinition gefunden werden kann, die für unseren Vergleich gelten könnte. Wir können demnach, so wie Leschke, für unseren primären intermedialen Vergleich nur thesenartig annehmen, dass alle drei Vergleichsobjekte „Medien“ sind, und über die Differenzen zumindest erste Strukturmerkmale bestimmen, die möglicherweise in Richtung einer generellen Mediendefinition weisen könnten, es aber im Kontext dieser Arbeit letztlich nicht müssen.

⁸² Faulstich 2004, 18

1.4.4 Interaktives Drama

Der Terminus „Interaktives Drama“ ist in dieser Arbeit zu speziell mit Façade verknüpft, als dass er allgemein definiert werden könnte. Es gibt auch zu viele Systeme, um wirklich von „einer“ Definition des Interaktiven Dramas sprechen zu können⁸³. Es wird deshalb auf die Analyse unter Punkt 2.2.1 verwiesen.

⁸³ vgl. Arinbjarnar/Barber/Kudenko 2009 1f. (dgt. Einzeldokument)

2 Hauptteil

2.1 Beschreibung von Façade

Diese Beschreibung soll, wie eingangs erwähnt, subjektiv ausfallen und demnach nicht als Definition gelten. Sie soll z.T. eine beschreibende Basis für die folgende Analyse liefern.

Façade ist eine als „Interaktives Drama“ bezeichnete virtuelle Anwendung, die von Michael Mateas und Andrew Stern von 2000 bis 2002 entwickelt, und 2005 veröffentlicht wurde⁸⁴. Sie kann unter <http://www.interactivestory.net/> frei heruntergeladen werden, was zum Konzept des Ganzen gehört⁸⁵. Die Anwendung soll in die Hände von so vielen Leuten wie möglich gelangen: „It should not just be an interesting demo in a closed door lab, but be experienced by people in the real world. Ultimately, this is the only way to validate the ideas.“⁸⁶

Dies ist bisher mit Erfolg geschehen. Laut eigener Aussage sind seit Juli 2005 500.000 Downloads allein auf der oben genannten eigenen Website erfolgt. Allein durch die Möglichkeit, auch auf anderen Plattformen herunter zu laden, ist diese Zahl aber inzwischen definitiv überschritten⁸⁷.

Einordnen lässt sich das „Interaktive Drama“ Façade innerhalb des Forschungskontextes des Digital/Virtual/Interactive Storytellings. Eine zutreffende Beschreibung von Ryan soll hier genannt werden, da Façade dieser relativ nahe kommt:

„In its most ambitious, but also most utopian, version, interactive drama takes the form of a fully automated dramatic performance in which users impersonate characters in a dialogue with AI-driven agents.“⁸⁸

⁸⁴ vgl. Monfort 2007, 19f.

⁸⁵ vgl. Procedural Arts LLC (Hrsg.), Abruf 15. Juli (Website)

⁸⁶ Mateas/Stern 2000, 2 (dgt. Einzeldokument)

⁸⁷ vgl. z.B. http://download.cnet.com/Facade/3000-7495_4-10414037.html: „Total Downloads: 149,873“ (letzter Abruf 15. August 2009), o.V. 8. Juli 2005

⁸⁸ Ryan 2001, 318

Genau so kann man das „Interaktive Drama“ Façade beschreiben: Als einen (dramatischen) Dialog mit den Figuren (im Folgenden als „Agenten“ bezeichnet) in der Story, in der man eine bestimmte Rolle inne hat und darüber hinaus eine eigene spielen kann.

Von den Machern wird erwähnt, dass es sich bei Façade weder um eine Hypertext-Anwendung, noch um „Interactive Fiction“ (im Folgenden abgekürzt mit „IF“) handelt. Hypertext lässt den Leser den Verlauf des Textes durch Klicken auf Hyperlinks selbst bestimmen, er navigiert sich demnach von Textseite zu Textseite. Diese sind nicht linear miteinander verknüpft⁸⁹. Allein schon durch die grafische Oberfläche lässt sich Façade demnach von Hypertext abgrenzen. „Interaktive Fiction“ wird insofern abgegrenzt, als dass dort die Computercharaktere die Story unabhängig vom Nutzer⁹⁰ aufführen, ohne auf dessen Eingaben und Befehle zu warten⁹¹. In Façade warten die Charaktere tatsächlich auf den Nutzer, allerdings nur solange, wie der drama manager es zulässt.

Laut Matheas (u.a.) ist Façade “[...]a hybrid entertainment form, somewhere between a game and storytelling.”⁹²

Das Ganze lässt sich auch als eine Mischung aus Spiel und Film beschreiben, da man in einer First-Person-Perspektive als Zuschauer und Akteur mitten in ein einaktiges Drama „hineingeworfen“ wird. Bereits der Ladebildschirm⁹³ deutet darauf hin, dass es sich um eine theatrale Performance handelt, da ein roter Vorhang als Hintergrund verwendet wird. Nach dem Ausfaden des Vorhangs sieht man zunächst einen schwarzen Bildschirm, und hört die (US-Amerikanisch-Englische) Stimme von Trip, einem der Charaktere des Dramas, auf dem eigenen Anrufbeantworter. Man wird eingeladen, am selben Abend in das Apartment von Grace und ihm zu kommen. Musik setzt im Hintergrund ein. Man besitzt an dieser Stelle bereits einen Mauszeiger in Form einer Hand, und kann (bei mehrmaligem

⁸⁹ vgl. Ryan 2001, 5

⁹⁰ Wir verwenden das Wort „Nutzer“ in dieser Arbeit, um Façade nicht von vornherein als Spiel oder Theater zu charakterisieren. Das Setzen von Anführungszeichen bei Worten wie „spielen“ dient ebenfalls der Abgrenzung.

⁹¹ vgl. Matheas/Stern 2002, 2 (dgt. Einzeldokument)

⁹² Dow/Mehta/Harmon et al. 2007, 3 (dgt. Einzeldokument)

⁹³ (vgl. Anlage 1, Abb. 1)

Spielen) die immer gleich lautende Ansage mit einem Klick überspringen. Dann wird der Titelbildschirm⁹⁴ angezeigt, der einem bereits beide Charaktere, die ästhetische Anmutung sowie die Namen der beiden Entwickler vermittelt.

Im Folgenden „Hauptmenü“ sucht man sich einen Namen aus. Die Möglichkeiten reichen von A bis W. Es gibt nur männliche und weibliche Namen, die z.T. explizit als solche gekennzeichnet werden. Eine grafische Darstellung oder Beschreibung des Charakters, der damit einhergeht, wird nicht vorgenommen⁹⁵.

Klickt man auf „Instructions“, werden einem drei mögliche Steuerungsmöglichkeiten präsentiert, die man von gewöhnlichen Computerspielen her kennt⁹⁶. Das Einzige, was einem an dieser Stelle ungewöhnlich vorkommen könnte, ist die Aussage „Type to speak to the characters at any time“. Da viele Computerspiele keine Spracheingabe besitzen, die auf Tastatureingabe basiert, kann einem dies als Novum vorkommen.

Unter „Hints“ wird einem kurz erklärt, welche Einflussmöglichkeiten man besitzt. Die Formulierung eines eindeutigen Ziels, das es in dieser Anwendung zu verfolgen gälte, wird vermieden: „Grace and Trip are in a desperate situation – they need you. You can influence them in several ways – exactly how is up to you.“⁹⁷

An dieser Stelle ist für den Nutzer demnach eine eindeutige Unterscheidung vom Computerspiel zu sehen. Während dort häufig die zwei Standardmenüs, typisiert bezeichnet als „Controls“ und „Instructions“, eindeutig erstens die durch das Interface bereit gestellten Steuerungsmöglichkeiten des Spiels, und zweitens die Erklärung des Ziels des Spiels beinhalten, wird hier das Ganze vermischt. „Instructions“ bezieht sich nicht auf die Erklärung des Spielziels, sondern auf die Steuerung, „Hints“ ist eben tatsächlich nicht viel mehr als ein Tipp, welche Einflussmöglichkeiten man besitzt – nicht, was man tun muss oder sollte. Es werden zwar im Folgenden Möglichkeiten dargestellt, die man wahrnehmen kann, aber letztlich

⁹⁴ vgl. Anlage 1, Abb. 2

⁹⁵ vgl. Anlage 1, Abb. 3

⁹⁶ vgl. Anlage 1, Abb. 4

⁹⁷ vgl. Anlage 1, Abb. 5

bleibt alles dem Willen des Nutzers überlassen: „One approach is to try to help them, to get them to work through their problems. Or you could try to provoke and upset them, even be cruel if you want.“.

Des Weiteren werden gewisse Defizite der Interaktion angesprochen, und bestimmte emotionale Kategorien erwähnt, auf die die beiden Charaktere reagieren.

„Sometimes it's necessary to talk fast and interrupt Grace and Trip, to get a word in. They tend to respond to agreement and disagreement, praise, criticism, flirtation, references to relationship topics such as divorce and sex, questions about their life, explanations and advice, and so on.“

Außerdem werden Voraussagen zur Handlung gemacht: „As the tension builds, they may try to force you to take sides.“, und ganz am Ende wird doch noch eine mögliche Zielrichtung vorgegeben, besser gesagt zwei: „Depending on what you say or do will determine if they stay together or not!“. Viele dieser Aspekte werden später noch Teil der Analyse sein, deshalb macht es Sinn, sie hier so detailliert auf zu führen.

Im „Hauptmenü“ gibt es dann noch den mit Filmmenüs vergleichbaren Punkt „Subtitles“, die sich entweder an oder ausstellen lassen, sowie einen „About“ Punkt, der hier nicht weiter beschrieben werden soll, aber viele der Namen enthält, die in dieser Arbeit zitiert werden.

Startet man nun also das „Interaktive Drama“ per Eingabetaste, so steht man vor einer Tür. Die Perspektive ist First-Person, die Grafik sehr comicartig und einfach gehalten, vergleicht man mit animierten Filmen oder Computerspielen⁹⁸. Hinter der Tür ist nicht immer derselbe Dialog zu hören, wie man nach mehrmaligem Spielen bemerkt. Bereits ab diesem Punkt läuft demnach nichts mehr gleich ab. Man klopft, und ab diesem Punkt beeinflusst man das Drama selbst.

Die Story von Façade lässt sich dennoch im Groben auseinandersetzen: Wie bereits beschrieben ruft Trip, ein Freund des Nutzers, diesen an, um ihn für denselben Abend in sein Apartment für ein paar Drinks ein zu laden. Er lebt dort zu-

⁹⁸ (vgl. Anlage 1, Abb. 6)

sammen mit Grace. Sie sind ein attraktives und materiell erfolgreiches junges Bilderbuchpaar Anfang 30, gemocht von allen, und leben mitten in einer Manhattan-artigen, städtischen Umgebung. Der Nutzer findet sich wieder in einem Gang, an dessen Ende die Eingangstür zu ihrem Apartment liegt. Er hört den Dialog hinter der Tür⁹⁹. Nach dem Öffnen der Tür wird er hineingezogen in eine sehr unangenehme Situation, und dazu aufgefordert, sich zu beteiligen¹⁰⁰. Hinter der Fassade des luxuriösen Apartments und der schicken Drinks entwickelt sich ein handfester Ehestreit, in dessen Verlauf er mal auf Graces, mal auf Trips Seite gezogen wird. Beide spielen „Psycho-Spielchen“ mit ihm, stellen ihn vor Entscheidungen und geben ihm eindeutig zu verstehen, dass er derjenige ist, in dessen Händen die Entwicklung, und möglicherweise der Ausgang dieses Konflikts liegt¹⁰¹. Der Spieler kann nun in unterschiedlichste Rollen schlüpfen, und sich letztlich so verhalten, wie er will. Am Ende wird er entweder aus dem Apartment geschmissen, oder hinaus gebeten, weil er sie in ihrem Konflikt weitergebracht hat. Dies kann fünf bis ca. 20 Minuten dauern¹⁰²¹⁰³¹⁰⁴¹⁰⁵.

Die Art der Interaktion mit dem System ist dabei, neben der Bewegung im Raum und dem Aufgreifen von Dingen, komplett textbasiert¹⁰⁶. Der Nutzer tippt seinen Text ein, drückt die Eingabetaste, und der Text wird ans System übermittelt. Ursprünglich sollte die Übermittlung in Echtzeit erfolgen, in Façade wurde dies jedoch anders realisiert¹⁰⁷. Die Sätze von Grace und Trip erscheinen bei angeschalteten Subtitles auf dem Bildschirm, sie werden generell von beiden gesprochen. Manchmal unterbricht der Nutzer die gesprochenen Sätze der Beiden. Dies wirkt wie ein Fehler in der Audiospur, vergleichbar mit den offensichtlichen Grafikproblemen¹⁰⁸. Die Eingabe

⁹⁹ vgl. Anlage 1, Abb. 7

¹⁰⁰ vgl. Anlage 1, Abb. 8

¹⁰¹ vgl. Anlage 1, Abb. 9,10,11,12

¹⁰² vgl. Matheas/Stern 2000, 2 (dgt. Einzeldokument)

¹⁰³ vgl. Matheas/Stern 2003b, 3 (dgt. Einzeldokument)

¹⁰⁴ vgl. Matheas/Stern 2004a, 3 (dgt. Einzeldokument)

¹⁰⁵ vgl. Dow/Mehta/Harmon et al. 2007, 3 (dgt. Einzeldokument)

¹⁰⁶ vgl. Anlage 1, Abb 13, 14

¹⁰⁷ vgl. Matheas/Stern 2000, 1 (dgt. Einzeldokument)

¹⁰⁸ vgl. Anlage 1, Abb 15

der Sätze muss dabei sehr schnell erfolgen, wenn man wirklich längere Dinge zu sagen hat.

Die Emotionen der Charaktere sind grafisch einfach dargestellt, aber ziemlich eindeutig interpretierbar¹⁰⁹. Sie sind sowohl in den Gesichtern, als auch in der Körpersprache der Charaktere sichtbar. Die Sprache ist ebenfalls emotional, da sie von Voice Actors eingesprochen wurde, und es für jeden Dialogbaustein (*joint dialog behaviour*) zwischen Grace und Trip drei bis fünf unterschiedliche Arten des Einsprechens gibt, die je nach Spannungslevel variieren¹¹⁰.

Am Ende der „Vorstellung“ hat der Nutzer die Möglichkeit, sich ein „Façade Stageplay“ an zu sehen, das als Textdatei angelegt und einem Drehbuch ähnlich formatiert ist¹¹¹. Hier lässt sich der geschehene Dialog nochmals auf Echtheit überprüfen, sowie der Einfluss, den man auf die Geschichte hatte, und deren unterschiedliche Phasen.

2.2 Erstellung der Differenzthesen / Analyse von Façade

Wie bereits im theoretischen Bezugsrahmen erklärt, wird in diesem Teil der Arbeit eine heuristische Analyse vorgenommen, d.h. es werden Teile aus Façade zur Analyse herausgegriffen, die vielversprechende Differenzen zu den Vergleichsmedien Computerspiel und Theater bieten. Da diese durch die zu Façade veröffentlichten Materialien ziemlich gut dokumentiert sind, wird meistens auf diese Quellen zurückgegriffen.

2.2.1 Die Funktionen der Sprache in Façade

2.2.1.1. Inhalt durch Sprache

Das „Interaktive Drama“ Façade ist zuallererst ein Drama. Drama bedeutet, aus dem Griechischen übersetzt, Handlung.

¹⁰⁹ vgl. Anlage 1, Abb. 16

¹¹⁰ vgl. Matheas/Stern 2005, 6 (dgt. Einzeldokument)

¹¹¹ vgl. Anlage 1, Abb. 17 und Anlage 2, Tab. 1

Handlung ist jedoch nur ein Teil des Dramas, da sich Façades Macher auf das Aristotelische Konzept des Dramas stützen (vgl. Punkt 2.2.2). Die Handlung (Mythos, Action) in Façade wird deshalb mit Plot gleichgesetzt¹¹². Ein Plot besitzt ein kausales Verknüpfungsprinzip seiner Elemente zueinander. Er ist nicht unstrukturiert, wie die Story, sondern strukturiert¹¹³. Nun ist aber dieses Verknüpfungsprinzip nicht nur kausal, sondern enthält mehr als das: Die Ebene des Mythos, wie ihn Aristoteles definiert hat, enthält „[...]nämlich [...] Peripetien und [...] Wiedererkenntnisse“¹¹⁴. D.h., wenn man Plot mit Mythos gleichsetzt, muss man gleichzeitig auch den Spannungsbogen in den Plot mit einschließen.

Was in ihm strukturiert wird, sind wiederum Handlungen. Der Plot *besteht* also *aus* Handlungen. Diese Handlungen können nicht im Sinne von Plot definiert werden, da sie zwar, wie im Dialog, strukturiert auftreten können, aber die bestimmte Größe einer *Gesamthandlung*, also eines Plots, nicht erreichen können. *Gesamthandlung*, und damit Plot, ist, nach Aristoteles, eine in sich geschlossene und ganze Handlung mit Anfang, Mitte und Ende von einer bestimmten Größe, wie z.B. die Tragödie¹¹⁵.

In Façade besitzt der Nutzer die Möglichkeit, erstens durch Sprechen mit den Agenten, zweitens durch Aktionen wie Küssen, Umarmen, Aufheben und Betrachten eines Gegenstands, und drittens durch seine Position im Raum, zu handeln¹¹⁶. Diese Handlungen konstituieren den Plot. Seine *Sprache*, umfassend gesprochen also Sprechen, Gestik und Aktion (z.B. Aufheben eines Gegenstands), sowie Position im Raum macht den *Inhalt* des Plots aus. Sie ist demnach ein Teil des Plots. Dies gilt auch für den Dialog: Er ist eine Handlung, die die Größe eines Plots nicht erreicht, und deshalb nicht als *Gesamthandlung* im Sinne von Plot, sondern nur als Handlung innerhalb des Plots verstanden werden kann. Er ist jedoch eine größere Handlungseinheit als die Sprache, da er auf Aktion und Reak-

¹¹² vgl. Matheas 2002, 25 und Storey/Allan 2005, 2

¹¹³ vgl. Faulstich 2002b, 80

¹¹⁴ Aristoteles 330 v. Chr., 23

¹¹⁵ vgl. ebenda., 25

¹¹⁶ vgl. Matheas/Stern 2003, 7 (dgt. Einzeldokument) und vgl. Matheas 2002, 38

tion basiert, die Sprache also ein Teil von ihm ist. Wir werden demnach im Folgenden *Gesamthandlung* (Geschehen), *Dialoghandlung* und *Sprachhandlung* auseinander halten. Da Sprache die kleinste Einheit aller Handlungen ist, macht sie den Inhalt aller Handlungen aus. Inhalt durch Sprache.

Der Hauptteil der *Gesamthandlung* im Drama ist Sprache¹¹⁷. Dies gilt auch für *Façade*. Die Macher sprechen sich eindeutig für die primäre Funktion der Sprache als Teil der *Gesamthandlung* aus, indem sie den Dialog als entscheidenden Teil der *Gesamthandlung* begreifen:

„Dialog will be the primary mechanism by which a player interacts with characters and influences how the story unfolds.“¹¹⁸

„In *Façade*, much of the story action is carried by dialog between the player and the characters.“¹¹⁹

Die Texteingabe des Nutzers ist der *gesprochenen* Sprache am Ähnlichsten. Er kann jedoch aufgrund dieses Eingabeinterfaces keine tonalen Emotionen in die Sprache legen. Auf der Seite der Agenten ist das anders: Auch sie haben alle dem Nutzer zur Verfügung stehenden sprachlichen Mittel, können darüber hinaus jedoch ihre gesprochene Sprache tatsächlich hörbar sprechen, unterschiedliche Tonlagen und Emotionen hineinlegen, sowie Mimik und eine weitere Reihe von Gesten ausführen¹²⁰.

„[...]For example, within some particular beat, Trip may have a dialog behavior, TripDialog(), in which he glances quickly at Grace, then looks at the player and says “Somehow I knew Grace would say that”, delivering the line with an irritated expression on his face while gesturing with both hands as he says the word “knew”.[...]“¹²¹

Zusammenfassend stehen den Agenten demnach folgende Ausdrucksmittel zur Verfügung: Sprechen, Gestik, Mimik, Aktion, Position, Emotion.

¹¹⁷ vgl. Greiner/Kenkins 2004, 672

¹¹⁸ Matheas 2002, 36

¹¹⁹ ebenda, 46

¹²⁰ vgl. Matheas 2002, 118

¹²¹ ebenda, 105

Es ist wichtig zu erwähnen, dass *sämtliche* in Façade vorkommende gesprochene Dialogsätze von Voice Actors eingesprochen wurden, also nicht generiert werden. Der Grund für diesen immensen Aufwand ist, dass sich diese Art von Emotion bisher nicht überzeugend generieren lässt. Rein inhaltlich gesehen können die Agenten demnach nicht mit der *gesprochenen* Sprache des Nutzers mithalten.¹²²

Zusammenfassend kann man also sagen, dass ohne die *Sprachhandlung* eine Handlung in Façade überhaupt nicht stattfinden würde. Im speziellen Sinne stellt die *gesprochene* Sprache der Agenten, und die vom Nutzer „getippte Sprache“ die primäre Handlung in Façade dar, da sie permanent und schnell den Plot und seinen Inhalt im *Dialog* konstituiert. Inhalt durch Sprache. Dies lässt sich auch an dem bereits erwähnten „Façade Stageplay“¹²³ ablesen, das eine Zusammenfassung der Handlung, des Inhalts, in geschriebener Sprachform darstellt. Man kann dieses „Façade Stageplay“ durchaus als dramatischen Text verstehen, dessen sprachliche Grundform der Dialog ist¹²⁴.

Die *Sprachhandlung* der Agenten wird technisch innerhalb von Façade als Beat organisiert. Das Wort „Beat“ stammt aus der dramatischen Theorie. Laut McKee bestehen dramatische Geschichten aus Beats, also Ereignissen, die Werte verändern. Diese Werte sind emotionale Eigenschaften von Individuen und Beziehungen, wie z.B. “[...] trust, love, hope (or hopelessness)”¹²⁵. Ereignisse können in einer dramatischen Geschichte mit Handlungen gleichgesetzt werden. In diesem Fall reden wir jedoch nicht mehr von *Sprachhandlung*, sondern von *Dialoghandlung*: „Roughly, a beat consists of an action/reaction pair between characters.”¹²⁶

Da Façade ein Drama ist, soll möglichst jede Handlung, die passiert, als dramatische Handlung ablaufen. Façade besteht deshalb aus vielen dieser Beats. Der Beat ist nun ein Ereignis

¹²² Matheas 2002, 46, 4

¹²³ vgl. Anlage 2, Tab. 1

¹²⁴ vgl. Horn 1998, 151

¹²⁵ Matheas 2002, 43 nach McKee 1997

¹²⁶ ebenda

innerhalb der Geschichte, das Werte verändert, und damit ein dramatisches Ereignis, eine dramatische Handlung. Der Aufbau von Façade ist hierarchisch, d.h. sowohl über, als auch unter dem Beat befinden sich Strukturen, die die Geschichte konstituieren. Nun muss man jedoch dazu sagen, dass die ursprüngliche Bedeutung des Beats als Aktion/Reaktion Paar in Façade nicht aufrecht erhalten wurde. Vielmehr ist das beat-goal, wie noch zu sehen sein wird, mit der *Dialoghandlung* vergleichbar, und ein Beat besteht aus mehreren dieser *Dialoghandlungen*. Mit dieser Definition stehen die Macher von Façade nicht alleine da, da auch andere Autoren den Beat eher als Handlungsabschnitt denn als einzelne *Dialoghandlung* begreifen¹²⁷.

Der Beat ist, so wie in einer Geschichte, auch in Façade die kleinste dramatische Einheit, jedoch nicht insgesamt die kleinste. Wie in Tab. 1 eines gesamten Beats zu sehen, besteht der Beat aus vier weiteren Elementen. Es können jedoch noch mehr Elemente sein¹²⁸. Diese Elemente werden als beat-goals bezeichnet. Diese wiederum bestehen jeweils aus zwei Elementen, einer Dialogzeile von Grace, und einer von Trip. Jede dieser Dialogzeilen ist ein joint-performance-behaviour. Im Folgenden wird versucht, den Aufbau der Struktur zu erklären, um schließlich bei der kleinsten Einheit, dem behavior, an zu kommen. Diese kleinste Einheit ist der kleinste Teil von *Sprachhandlung* in Façade, den es gibt.

Der Beat, den wir hier sehen, besitzt vier einzelne beat-goals. Das Erste ist ein „Transition-In“ beat-goal, welches das Gesamtgoal des Beats festlegt. Das Gesamtgoal des Beats ist, dass Grace den Nutzer dazu bringt, mit ihr darin überein zu stimmen, dass ihre Art zu dekorieren schlecht ist. Das Transition-Out beat-goal vermittelt dem Nutzer die dramatische Wertänderung, die er in dem Wait-Timeout-goal verursachen kann. Da dieser Punkt sich bereits auf Interaktion bezieht, wird er unter Punkt 2.2.1.5 behandelt. Die beiden Anderen, als „subtopic“ bezeichneten beat-goals dienen der Information des Nutzers.

¹²⁷ vgl. Hant 1999, 28

¹²⁸ vgl. Matheas/Stern 2002, 14 (dgt. Einzeldokument)

Tab. 1: Aufbau eines Beats¹²⁹**Transition In** (the no-subtopic version)

G: So, Player, I'm hoping you can help me understand where I went wrong with my new decorating (bitter laugh).

T: (pacifying tone) Oh, Grace, let's not do that.

Address subtopic, part 1 (armoire subtopic)

G: (sigh) You know, when I saw this armoire on the showroom floor, I thought it had such a clean, simple look to it...

T: It's a nice choice.

Address subtopic, part 2 (armoire subtopic)

G: ...but looking at it here in the apartment, it just looks like... (laugh half-lighthearted, half-bitter) a monstrosity!

T: (under-breath impatient sigh) uhh...

Wait Timeout (default version)

(G looks impatiently between the object and the player, T fidgets)

Transition Out (lean towards Grace affinity)

G: Ah, yes, I've been waiting for someone to say that!

Handlung unter der Ebene der *Gesamthandlung* wird in dieser Programmiersprache als „goal“ organisiert. Jedes goal, ab der Ebene der beat-goals, besitzt ein oder mehrere behaviors. Ein aktives goal sucht sich eines seiner behaviors aus, um zu testen, ob dieses behavior das goal erfüllen kann. Es orientiert sich bei seiner Auswahl u.a. an der mit dem behavior verbundenen Priorität. Dies gilt auch für die Beziehung zwischen dem gesamten Beat und beat-goals. Die beat-goals sind hier jedoch sequentiell-prioritär organisiert, um den gesamten Dialog möglich zu machen. Wäre das nicht der Fall, würde der Beat sich eines der beat-goals herausuchen, und der gesamte Dialog würde möglicherweise in der falschen Reihenfolge ablaufen.¹³⁰

Daran sieht man bereits, dass der Beat die vier enthaltenen beat-goals als behavior-beat-goals ansieht, da er sonst nicht „zwischen ihnen wählen“ könnte, da die Anordnung goal-behavior gestört wäre. Jedes dieser beat-goals ist also letztlich ein behavior des Haupt beat-goals. Gleichzeitig ist es ein goal für das darunter liegende joint-performance behaviour.

¹²⁹ Matheas 2002, 110

¹³⁰ vgl. Matheas 2002, 109ff.

Dieses joint-performance-behavior ist in Tab. 2 dargestellt. Es bezieht sich, wie bereits erwähnt, auf eine Dialogzeile innerhalb des beat-goals. Diese spezielle Dialogzeile ist in diesem Fall Teil des „Address subtopic, part 2“ beat-goals aus Tab. 1.: „Grace: ...but looking at it here in the apartment, it just looks like... (laugh half-lighthearted, halfbitter) a monstrosity!“. Auch wenn es nur eine Dialogzeile ist, wird das behavior *beider* Agenten miteinander synchronisiert. Deshalb heißt dieses behavior *joint*-performance-behavior. Es ist demnach wichtig fest zu halten, dass der Name joint-performance-behavior sich zwar nur auf eine Dialogzeile eines Agenten bezieht, aber beide Agenten gleichzeitig behaviors ausführen, wie in diesem Codeteil sichtbar.

Tab. 2: Code joint-performance-behavior für eine Dialogzeile¹³¹

```
Grace's behavior
joint parallel behavior AddressSubtopic_part2_Line1() {
    teammembers Trip, Grace;

    with (persistent, team_effect_only)
        subgoal TryToKeepFacingSprite(0, player);
    with (priority_modifier 1, ignore_failure, team_effect_only)
        subgoal SetPerformanceInfo(40, <performance args>);
    with (priority_modifier 2)
        subgoal SetMood(eMood_anxious, eMoodStrength_low, 1, 0, 8.0f);
    subgoal DoDialog(70, <dialog args>);
}

Trip's behavior
joint parallel behavior AddressSubtopic_part2_Line1() {
    teammembers Trip, Grace;

    with (persistent, team_effect_only)
        subgoal TryToKeepFacingSprite(0, player);
    with (priority_modifier 1, ignore_failure, team_effect_only)
        subgoal SetPerformanceInfo(40, <performance args>);
    with (priority_modifier 1, ignore_failure, team_effect_only)
        subgoal PerformLittleActionAtDialogCue(10, cue_DialogUnderway,
        spouse, eActionType_react, eActionTone_anxious,
        eActionStrength_low);
}
```

Wie ebenfalls in diesem Codeteil sichtbar, sind diese behaviors Teil von sub-goals, also goals innerhalb des gesamten joint-performance-behaviors. Die behaviors von Grace sind dabei: „TryToKeepFacingSprite“, „SetPerformanceInfo“ und „SetMood“, außerdem „DoDialog“.

¹³¹ Matheas 2002, 119

Wir sind demnach schließlich bei der kleinsten Einheit, die es in Façade gibt, angekommen, nämlich dem behavior, hier als performance utility behavior bezeichnet. Wir haben gesagt, dass die möglichen Ausdrucksmittel, also die *Sprachhandlung* der Agenten, zusammenfassend Sprechen, Gestik, Mimik, Aktion, Position und Emotion sind¹³². Im Folgenden werden wir die genannten behaviors auf diese Kategorien übertragen. Zuerst zum behavior „DoDialog“. Dieses behavior löst die Ausführung des Dialogsatzes, also das *Sprechen* aus. *Gestik* wird abgedeckt durch das behavior „SetPerformanceInfo“: Arm und Kopfbewegung werden ausgelöst, und zwar auf die Wörter „in“ und „a“. *Mimik* wird ebenfalls durch dieses behavior kontrolliert, nämlich das Stirnrunzeln am Anfang des Satzes, sowie ein ernster Gesichtsausdruck nach diesem Stirnrunzeln¹³³. *Aktion*, definiert als Aufheben eines Gegenstands, findet nicht statt, auch nicht bei Trip, auch nicht in der obigen Aufzählung. Da Trip in einem Beat Drinks serviert, besteht hier ein Widerspruch, der uns jetzt aber nicht weiter kümmern soll. Gehen wir einfach davon aus, dass dieser Beat unabhängig von den restlichen ist, und es den Agenten somit im Normalfall *nicht* möglich ist, Gegenstände auf zu heben. *Position*, definiert als Veränderung der Position im Raum, findet statt, und zwar in Bezug auf den Spieler. Grace soll diesen zu jedem Zeitpunkt anschauen, und sie darf, für eine dafür nötige Positionsveränderung, sich durch den Raum bewegen. *Emotion*, also die Emotion, die der Agent in die gesprochene Sprache hineinlegen kann, wird, wie bereits erwähnt, *nicht* durch ein behavior kontrolliert, da diese Sprache vorher aufgezeichnet wurde. Die Auswahl des Soundsnipsels wird vermutlich im Codeteil „<dialog args>“ definiert, aber dafür gibt es keine Definition.

Wie bereits im Titel des Codes angemerkt, handelt es sich hierbei nicht um einen sequenziell ausgeführten Code, sondern um parallel ausgeführte behaviors eines Agenten („joint *parallel* behavior“). Dies gilt auch für beide Agenten, d.h. sie führen alle behaviors sowohl für sich selbst als auch untereinander parallel aus. Dies bedeutet allerdings nicht, dass alle be-

¹³² vgl. Matheas/Stern 2003, 7, genauere Aufschlüsselung (dgt. Einzeldokument)

¹³³ Dies lässt sich leider nicht aus diesem Code ersehen, da „<performance args>“ nirgends definiert wird.

haviors zeitlich exakt parallel ablaufen. Einige starten früher, einige später.¹³⁴

Wir haben demnach gezeigt, dass *Sprachhandlung* der entscheidende inhaltliche Teil von Façade ist, da sämtliche Handlungen in Façade auf den behaviors basieren, die Teile der *Sprachhandlung* sind. Da der joint-performance-behavior alle behaviors, also Teile von *Sprachhandlung* abdeckt, kann man diesen als Inhalt der Sprache von Façade bezeichnen, und demnach auch als Inhalt es Plots von Façade. Da alle darüber liegenden Hierarchien, der behavior-beat-goal, der Beat, sowie der Beat-cluster, resp. die Beat-collection, darauf aufbauen, ist Inhalt durch Sprache in Façade tatsächlich gegeben.¹³⁵

2.2.1.2 Exkurs: Soziale Interaktion durch Sprache

In den Materialien zu Façade finden sich vereinzelte Hinweise darauf, dass die Interaktion des Nutzers mit den Agenten in Façade als „Soziale Interaktion“ angesehen wird. Diese Hinweise beziehen sich sowohl auf die Interaktion an sich, als auch auf die generelle Definition des „Interaktiven Dramas“, sowie die Agenten. Dazu passend wird für Façade der Begriff „social games“ eingeführt, in dem der Spieler einen „social score“ erreichen kann¹³⁶¹³⁷¹³⁸¹³⁹.

Definieren wir die Interaktion in diesem Kontext zunächst generell als „[...]process that takes place when a human user operates a machine.“¹⁴⁰, oder auch als „Prozess zwischen Mensch und Maschine, respektive [ein] solche[r] zwischen Mensch und Computer“¹⁴¹, dann müssen wir davon ausgehen, dass die *Dialoghandlung* zwischen Nutzer und Agent in Façade eine Mensch-Computer-Interaktion darstellt.

¹³⁴ vgl. Matheas 2002, 109ff., 117ff.

¹³⁵ vgl. Matheas 2002, 161ff.

¹³⁶ vgl. Dow/Mehta/Harmon et al. 2007, 3 (dgt. Einzeldokument) und vgl. Matheas 2002, 38

¹³⁷ vgl. Mehta/Dow/Matheas et al. 2007, 1 (dgt. Einzeldokument)

¹³⁸ vgl. Matheas 2002, ii

¹³⁹ vgl. Matheas/Stern DIGRA 2005, 4 (dgt. Einzeldokument)

¹⁴⁰ Jensen 1998, 190

¹⁴¹ Pürer 2003, 93f.

Da die Macher von Façade, nicht einfach „Interaktion“ innerhalb ihres Projekts realisiert haben wollen, sondern das Ganze als „soziale Interaktion“ bezeichnen, kann diese Definition so nicht aufrecht erhalten werden. *Soziale* Interaktion wird nämlich von der Soziologie eindeutig definiert.

„Interaktion ist, wie Max Weber sagt, eine bestimmte Form sozialen Handelns, das „mit subjektivem Sinn verbunden“ sowie „auf Handeln anderer Menschen bezogen und daran in seinem Ablauf orientiert ist“ [...]“¹⁴²

Interaktion wird demnach synonym für *soziales* Handeln benutzt¹⁴³. Dieses soziale Handeln ist zwischenmenschlich, also komplett ungeeignet für die Mensch-Computer-Interaktion, wie sie in Façade angewandt wird. Zwar hat die Soziologie inzwischen einen weiter gefassten Interaktionsbegriff, „[...] nämlich das Handeln eines Menschen in Bezug auf einen beliebigen Gegenstand[...]“¹⁴⁴, aber dieser reflektiert die wechselseitige Beeinflussung im Endeffekt nicht. Diese ist in einem dialogischen Prozess, wie dem von Façade, offensichtlich und notwendig. Es kann sich demnach nicht um „soziale Interaktion“ in Façade handeln, sondern nur um die *Simulation* einer „sozialen Interaktion“.

Welche sozialen und psychologischen Folgen die Definition der „sozialen Interaktion“ möglicherweise hat, ist nicht Gegenstand dieser Arbeit, und ebenso wenig soll hiermit eine Warnung ausgesprochen werden. Sollte Façade sich wirklich als neues Medium herausstellen, so wird sich im Laufe der Weiterentwicklungen zeigen, welche Folgen sich aus der Nutzung des Mediums ergeben. Leschke schreibt dazu, dass in der Phase primärer Intermedialität die Voraussage einer sozialen Folge problematisch sei, da diese sich nicht auf soziologische Theorien, sondern auf „common sense“ stütze. Die Prognosen

¹⁴² Pürer 2003, 92, und Weber 1980, 1, Originalzitat: „Handeln“ soll dabei ein menschliches Verhalten [...] heißen, wenn und insofern als der oder die Handelnden mit ihm einen subjektiven Sinn verbinden. „Soziales“ Handeln aber soll ein solches Handeln heißen, welches seinem von dem oder den Handelnden gemeinten Sinn nach auf das Verhalten anderer bezogen wird und daran in seinem Ablauf orientiert ist.“

¹⁴³ vgl. Pürer 2003, 59

¹⁴⁴ Krotz 2009, 35 nach Jäckel 1995, 463-476

seien „[...]soziologisch naiv, [...] dabei aber zugleich ideologisch aktiv.“¹⁴⁵.

Da wir an dieser Stelle weder eine soziologische Untersuchung von Façade durchführen, noch ideologisch aufgeladene soziale Folgen prophezeien wollen - auch wenn die Bezeichnung „soziale Interaktion“ eine ideologisch aktive Theorie darstellt, auch weil sie den soziologisch geprägten Begriff ignoriert - belassen wir es bei der Definition einer *Simulation* einer sozialen Interaktion. Auch ohne zu versuchen, die Folgen *dieser* Definition vorher zu sagen.

2.2.1.3 Interaktivität als Einfluss auf Sprache

Für diesen Punkt können wir eine auch heute noch verwendete Definition nutzen, die Jensen 1998 innerhalb einer vergleichenden interdisziplinären Analyse des Begriffs „Interaktivität“ getroffen hat¹⁴⁶. Interaktivität ist demnach: „[...]a measure of a media's potential ability to let the user exert an influence on the content and/or form of the mediated communication.“¹⁴⁷. Interaktivität wird demnach als *das* Maß an Einfluss verstanden, das ein Medium dem Nutzer auf Form und Inhalt der mediatisierten Kommunikation gibt.

Da wir den Begriff der Kommunikation im Dialog zwischen Nutzer und Agent in Façade bisher umgangen haben, müssen wir diese wiederum definieren. Wie jedoch aus den Materialien zu Façade ersichtlich ist, wird der Begriff der Kommunikation zwischen Nutzer und Agent nicht genutzt. Zwar impliziert soziale Interaktion, versteht man sie soziologisch, Kommunikation; aber dass es sich nicht um soziale Interaktion, sondern nur um die Simulation einer sozialen Interaktion handelt, haben wir bereits angemerkt¹⁴⁸. Dies könnte bedeuten, dass es sich auch nur um die Simulation eines sozialen Kommunikationsprozesses handelt. Dies bedeutet wiederum, dass in Façade, laut soziologischer Definition, Kommunikation die Simula-

¹⁴⁵ Leschke 2003, 61f.

¹⁴⁶ vgl. Marotzki 2004, 118

¹⁴⁷ Jensen 1998, 201

¹⁴⁸ vgl. ebenda, 188

tion einer „[...] [sozialen, Anm. d. Verf.] Interaktion vermittelt Zeichen und Symbolen[...]“¹⁴⁹ darstellt.

Wenn wir uns die Möglichkeiten ansehen, die Nutzer und Agent in der dialogischen Interaktion in Façade haben, mit Zeichen und Symbolen (Sprache, Gestik, Mimik, Position) um zu gehen, so kann diese, allerdings nicht sonderlich umfassende, Definition bestätigt werden.

Der Nutzer besitzt in Façade laut der Definition von Jensen also Einfluss auf den Inhalt der mediatisierten Kommunikation, z.B. wenn er ein spezielles Thema anspricht. Außerdem dann, wenn er eine Form der Kommunikation wählen kann, demnach z.B. seine Position im Raum verändern oder Grace umarmen kann. Er besitzt also Einfluss auf Form und Inhalt der Sprache in Façade, kann sich seinen behavior, seinen Teil der *Sprachhandlung* selbst aussuchen. All diese Möglichkeiten, also der Einfluss, werden ihm dabei vom Medium eingeräumt.

2.2.1.4 Interaktivität als Einfluss durch Sprache

Die beiden Macher von Façade sehen Einfluss als wichtigsten Punkt der Interaktivität an, was sich in Jensens Definition ebenfalls widerspiegelt¹⁵⁰. Matheas geht soweit, den Punkt der „agency“, aufgrund der vagen Definition des Begriffs „Interaktivität“, einfach an die Stelle des Interaktivitätsbegriffs zu setzen¹⁵¹¹⁵². Dass es sich bei diesem Einfluss seitens des Nutzers jedoch um einen vom Medium eingeräumten Einfluss handelt und handeln muss, ist ihm bewusst, ebenso wie Jensen¹⁵³. Matheas orientiert sich dabei an der Definition von Murray, die Einfluss nicht als Einfluss an sich, sondern als „[...] sense of agency [...]“¹⁵⁴, also als das *Gefühl* von Einfluss bezeichnet hatte. Für Matheas ist Einfluss eine phänomenologische Größe¹⁵⁵.

¹⁴⁹ Pürer 2003, 59

¹⁵⁰ vgl. Stern 2008, 3 und vgl. Matheas 2002, 35

¹⁵¹ vgl. Matheas 2002, 32

¹⁵² vgl. ebenda, 33

¹⁵³ vgl. ebenda, 24

¹⁵⁴ Murray 1997, 126

¹⁵⁵ vgl. Matheas 2002, 24

Im Ggs. zu Jensen sieht er im Einfluss jedoch keine Beeinflussung der Sprache an sich. Sein Begriff des Einflusses ist außerdem zunächst unabhängig vom Begriff der mediatisierten Kommunikation: „Agency is the feeling of empowerment that comes from being able to take actions in the world whose effects relate to the player's intention.“¹⁵⁶. Da, wie bereits erwähnt, die „Actions in the world“, also die Handlungen, die man in Façade ausführt, primär sprachliche Handlungen sind, kann man jedoch schlussfolgern, dass sich diese Definition in Façade primär auf Sprache beziehen lässt. Der Nutzer ist demnach in der Lage, durch Sprache Effekte in der Welt von Façade zu erzielen, die seiner Intention entsprechen, bzw. entsprechen. Murray formuliert diese Intentionalitätsentsprechung als *sinnvolle* Handlung: „Agency is the satisfying power to take meaningful action and to see the results of our decisions and choices.“¹⁵⁷. Damit wird Einfluss anders definiert als bei Jensen: Nicht Einfluss auf den Inhalt von Sprache, sondern Einfluss durch Sprache auf den Inhalt wird definiert.

Dass Interaktivität noch mehr enthält als gefühlten Einfluss, wird in der Definition von Jensen nicht deutlich. Auch die Macher von Façade sehen wie gesagt Einfluss als entscheidend an. Murray und Laurel identifizieren im Begriff der Interaktivität jedoch noch weitere Kategorien (agency, procedurality, participation, frequency, range, significance), die allerdings im Kontext von Façade aus genannten Gründen nicht weiter behandelt werden sollen¹⁵⁸¹⁵⁹.

Sagen wir jetzt also, dass Interaktivität Einfluss durch *Sprachhandlung* bedeutet, so muss wiederum zwischen Einfluss auf die *Dialoghandlung* und Einfluss auf die *Gesamthandlung* (Plot) unterschieden werden. Genau dies tun die Macher von Façade, indem sie zwischen local und global agency unterscheiden.

¹⁵⁶ ebenda, 24

¹⁵⁷ Murray 1997, 126

¹⁵⁸ vgl. ebenda, 71, 128

¹⁵⁹ vgl. Laurel 1991, 20f.

2.2.1.5 Einfluss auf Dialoghandlung durch Sprache (*local agency*)

Zunächst bezieht sich der Einfluss, den der Nutzer durch Sprache hat, auf die *local agency*. Diese wird von den Machern von Façade folgendermaßen definiert: Die *Sprachhandlungen* des Nutzers, wie z.B. das Sprechen, oder Manipulieren eines Gegenstands, führen zu unmittelbaren, eindeutigen, auch belohnenden Reaktionen, die mit seinen *Sprachhandlungen* in Verbindung stehen, und möglicherweise seine Intention widerspiegeln¹⁶⁰. Es ist dabei entscheidend, dass die *local agency* innerhalb eines Beats behandelt wird¹⁶¹. Der Nutzer besitzt demnach Einfluss auf die *Dialoghandlungen*, die im Beat passieren, ergo die Beat-goals. Sowohl die einzelne *Dialoghandlung*, als auch die Kette der *Dialoghandlungen* im Beat sind demnach Ausdruck der *local agency*, die der Nutzer auf die Handlung besitzt.

Die eingetippte Sprache des Nutzers wird über ein sog. Natural Language Processing (NLP) System verarbeitet. In der ersten Phase der Verarbeitung wird seine Sprache für das System interpretiert. Dabei wird, wie bereits angemerkt, nur die pragmatische Dimension seiner Sprache erfasst. D.h. die Zeichen werden hinsichtlich ihrer Bedeutung für Grace und Trip interpretiert. Mit anderen Worten geht es um den Effekt, den ein Satz bei Grace und Trip auslöst. Dieser Effekt kann entweder inhaltlicher Natur sein, weil der Nutzer etwas angesprochen hat, was für die Geschichte wichtig ist. Oder er kann affirmativer Natur sein, weil Grace und Trip wissen wollen, auf welcher Seite der Nutzer steht. Der Satz kann natürlich auch beides gleichzeitig sein. Der Aufbau des Satzes (Syntax), sowie der einzelne Sinn der Wörter (denotative Bedeutung der Semantik), sowie die - bei diesem Interface nicht vorhandene - Betonung der Wörter werden nicht berücksichtigt.¹⁶²

Ist die Bedeutung des Satzes affirmativer Natur, so wird eine entscheidende Möglichkeit des Einflusses des Nutzers auf die Kette der *Dialoghandlungen*, also den Beat, aktiv: Die Veränderung der *affinity*. Die Beats besitzen jeweils fest annotierte Af-

¹⁶⁰ vgl. Matheas 2002, 17, 145, 226

¹⁶¹ vgl. ebenda, 226

¹⁶² vgl. ebenda, 46ff.

finitätswerte, die entweder bei -1, 0, oder 1 liegen, und immer auf einen der beiden Agenten bezogen sind. Diese Werte stehen für eine positive, negative, oder neutrale Beziehung zu einem Agenten. Auf einem niedrigen Spannungslevel kann der Nutzer sowohl positiv zum einen und negativ zum anderen Agenten, als auch neutral gegenüber Beiden sein. Auf einem höheren Spannungslevel ist dies nicht mehr möglich, hier ist der Nutzer entweder auf der Seite von Grace, oder Trip. Das Ganze ist ein Nullsummenspiel, d.h. Grace und Trip können nicht beide einen Affinitätswert von -1 haben. Da dieser Affinitätswert eine emotionale Eigenschaft eines Individuums sowie einer Beziehung darstellt, ist die Veränderung dieses Wertes eine dramatische *Dialoghandlung*.¹⁶³

Da die Werte jedoch fest zum Beat gehörig sind, kann von einer wirklichen Änderung des Wertes durch den Nutzer keine Rede sein. Es ist vielmehr so, dass dem Nutzer eine Frage gestellt wird, die er im Sinne des Wertes positiv, negativ, oder neutral beantworten kann. Die Antwort führt zu einer Performance, die innerhalb des Beats ausgeführt wird. Der Affinitätswert ist demnach ein Beat-goal, dass der Beat mit seinen einzelnen behavior-beat-goals versucht, zu erreichen. Man kann die Interaktion innerhalb eines Beats deshalb durchaus als „affinity game“, oder genereller, „interaction game“ bezeichnen¹⁶⁴. Der Nutzer testet, und bekommt eine Reaktion, die ihm zeigt, ob er Erfolg hat, oder nicht. Die Agenten testen mit ihren Fragen ebenfalls, um die Affinitäten fest zu legen, also für den Beat zu bestätigen resp. zu widerlegen. Es handelt sich demnach nicht um eine Interaktion, die nirgendwo hinführt; vielmehr wird jede Aussage, die der Nutzer macht, als Entscheidung in eine Richtung gewertet, die Konsequenzen auf die Kette der *Dialoghandlungen*, und somit die gesamte Geschichte und ihren Ausgang hat. Mehr dazu aber beim nächsten Punkt.

Im folgenden Beispiel wird gezeigt, wie der Nutzer durch einen Satz Affinitäten „verändern“, und damit eine dramatische *Dialoghandlung* mit Sprache ausführen kann: Die aus der Texteingabe des Nutzers interpretierten Zeichen nennen sich discourse acts. Wenn der Spieler zum Beispiel, als Antwort auf die

¹⁶³ vgl. Matheas 2002, 109ff., 158f.

¹⁶⁴ vgl. ebenda, 226

Frage von Grace: „Don't you think this couch just doesn't work?“, eintippt: „You are right, I don't like your couch, Grace“, dann führt dies zu mehreren hintereinander stehenden discourse acts: „You are right“ führt erstens zu „Agree(character: Grace)“. Dieser discourse act ruft potenziell eine Veränderung der Affinität (hin zu Grace) hervor, da er die Frage, die Grace gestellt hat, positiv beantwortet. Außerdem bezieht er sich auf Grace, da er eindeutig auf ihre Frage antwortet.

„I don't like your“ führt zweitens zu „Praise(character: Grace)“. Dieser discourse-act ruft potentiell ebenfalls eine Veränderung der Affinität hin zu Grace hervor, da sie wissen wollte, ob der Nutzer mit ihr darin übereinstimmt, dass diese Couch an diesem Platz nicht funktioniert.

„couch, Grace“ führt drittens zu „ReferTo(character: Grace, object: couch)“ als rein referenziellem Discourse Act. Dieser ist wichtig, damit der Agent weiß, dass die Aussage an ihn gerichtet ist, (unabhängig vom ersten und zweiten discourse act) und außerdem, dass über die Couch gesprochen wird.¹⁶⁵

Jetzt, da die Sprache für das System in discourse acts interpretiert wurde, beginnt die zweite Phase. In dieser werden die Reaktionen der Agenten auf die discourse acts ausgewählt. Innerhalb des Beats gibt es die sog. kontext-spezifischen reaction proposers. Diese stellen eine Funktion der discourse acts dar, d.h. sie bilden die Schnittstelle der interpretierten Nutzereingabe und der daraus generierten Systemausgabe. Im vorliegenden Ausschnitt (vgl. Tab. 3, n.S.) ist der (vereinfachte) Code eines reaction proposers dargestellt.¹⁶⁶

¹⁶⁵ vgl. Matheas 2002, 201ff.

¹⁶⁶ vgl. ebenda, 216, 214ff.

Tab. 3: Code reaction proposer¹⁶⁷

```

Let ?questionCharacter = the character who posed the question
Let ?nonQuestionCharacter = the character who didn't pose the question
Let ?da = the discourse act

if
  DAPraise(?questionCharacter) or
  DAPositiveExcl(?eitherCharacter) or
  DAExpress(?eitherCharacter, happy) or
  DAAlly(?questionCharacter) or
  DAFlirt(?questionCharacter) or
  DACriticize(?nonQuestionCharacter, light) or
  DANegativeExcl(?nonQuestionCharacter) or
  DAExpress(?nonQuestionCharacter, angry) or
  DAExpress(?nonQuestionCharacter, sad)
then propose
  AffinityGameReaction(type: TxnOut_Affinity, responder: ?questionCharacter,
    attitude: positive, priority: agreementPri, isMulti: false, DA: ?da)

```

Wie man sieht, handelt es sich um eine if-then-Funktion. Die möglichen Discourse acts (DA...) des Nutzers sind unter „if“ dargestellt. Die drei aus dem Nutzersatz interpretierten Discourse-acts „Agree“, „Praise“ und „ReferTo“ finden sich nicht alle in den aufgeführten Discourse acts wieder. Lediglich der erste „DAPraise“ discourse act ist Teil dieses Reaction-proposers. Das bedeutet, dass dieser Reaktion Proposer höchstwahrscheinlich nicht als Reaktion auf den Satz des Nutzers ausgewählt werden würde, da er nur einen der vom Nutzer eingegebenen discourse acts interpretieren könnte. Jeder Beat enthält jedoch mehrere reaction-proposers, sodass in diesem Fall vermutlich ein anderer die Reaktion generieren würde, bzw. diese Reaktion mit der Reaktion einer oder mehrerer anderer proposer zusammen ausgewählt und performt werden würde¹⁶⁸. Außerdem kann jeder proposer seiner Reaktion eine bestimmte Priorität einräumen, sodass die Reaktion dieses proposers durchaus Chancen auf Performance hätte.

Unabhängig davon: Wenn der Nutzer jetzt einen Praise-discourse-act eingibt, so führt dieser, weil er bezogen ist auf den Question-Character Grace, also den Agenten, der die Frage gestellt hat, zu einer unter „then“ sichtbaren Reaktion. Erstens wird der Beat mit einem Transition-Out-beat-goal abgeschlossen („TxnOut_Affinity“). Dieses Goal ist eine affinitär-positive Reaktion. Es gibt noch zwei andere, nämlich eine negative und eine neutrale. Der Nutzer hat demnach durch seine Antwort

¹⁶⁷ Matheas 2002, 216

¹⁶⁸ vgl. Matheas 2002, 217

dem Ziel des Beats, die Affinität zu ändern, entsprochen. Selbst wenn er eine andere Antwort gegeben hätte, hätte er den Dialog innerhalb eines Beats verändert, da dann einer der beiden anderen Transition-Out-goals generiert worden wäre. Local Agency. Der Beat hätte allerdings in diesem Fall länger gedauert, da er durch weitere affinity-games versucht hätte, sein Ziel zu erreichen.

Zweitens antwortet Grace, also der Question-Character („responder: ?questionCharacter“) auf die Antwort des Nutzers, und zwar mit einer positiven Haltung („attitude: positive“). Hier wird demnach die dramatische Performance ausgelöst, die der Nutzer sieht, damit er die Affinitätsänderung von Grace ihm gegenüber auch mitbekommt.

Aus beiden kann man also schließen, dass sich die Affinität bei Eingabe eines Praise-discourse-Acts, wie er von diesem proposer verarbeitet wird, positiv hin zu Grace ändert. Außerdem wird das gesamte Beat Goal mit dieser Antwort des Nutzers erfüllt. Es bestand darin, dass Grace den Nutzer dazu bringt, mit ihr überein zu stimmen, dass ihre Art zu dekorieren schlecht ist. Folglich wird ein Transition-Out Beat Goal eingeleitet. In der Folge würde demnach ein neuer Beat stattfinden können.¹⁶⁹

Es handelt sich bei der vom proposer vorgeschlagenen Reaktion demnach um eine unmittelbare, eindeutige, in diesem Fall belohnende Reaktion auf den Satz des Nutzers, die mit seinem Satz, also seiner *Sprachhandlung*, in Verbindung steht, und damit eine dramatische *Dialoghandlung* ergibt. Der Nutzer kann demnach die *Sprachhandlung*, also die Sätze der Agenten, mit seinen Sätzen „logisch“ beeinflussen. Es handelt sich demnach um interaktiven Einfluss des Nutzers auf die *Dialoghandlung* durch *Sprachhandlung*.

Dieses Beispiel bezog sich, wie erwähnt, auf die Interaktion innerhalb eines Beats. Der Satz „You are right, I don't like your couch, Grace“, würde innerhalb des Beats natürlich frühestens nach dem Transition-In Beat, in dem die Frage gestellt wird, Sinn machen. Danach kann dieser jedoch innerhalb des Beats in jedem einzelnen Beat-goal gesagt werden. Dieser hohe Grad

¹⁶⁹ vgl. Matheas 2002, 201ff., 214ff.

an Interaktionsfreiheit ist beabsichtigt, auch wenn es die technische Realisierung verkompliziert¹⁷⁰.

Rufen wir uns zur besseren Übersicht noch einmal die Struktur eines Beats vor Augen¹⁷¹. Was wir in diesem Beat sehen können, ist die Reihenfolge der beat-goals, also des Dialogs (Kette der *Dialoghandlungen*), wie sie abliefe, wenn der Nutzer *keinen* Einfluss auf denselben ausüben würde¹⁷². Jeder Beat besitzt diese Standardreihenfolge. Selbst wenn der Nutzer keinen Einfluss auf den Beat ausübt, heißt das aber natürlich nicht, dass er es nicht tut, denn: Nichts tun ist auch Einfluss, eben weil nichts verändert wird: „[...]it’s as if the player explicitly “said” nothing[...]“¹⁷³.

Tab. 1: Aufbau eines Beats¹⁷⁴ (Wiederholung)

<p>Transition In (the no-subtopic version)</p> <p>G: So, Player, I'm hoping you can help me understand where I went wrong with my new decorating (bitter laugh).</p> <p>T: (pacifying tone) Oh, Grace, let's not do that.</p>
<p>Address subtopic, part 1 (armoire subtopic)</p> <p>G: (sigh) You know, when I saw this armoire on the showroom floor, I thought it had such a clean, simple look to it...</p> <p>T: It's a nice choice.</p>
<p>Address subtopic, part 2 (armoire subtopic)</p> <p>G: ...but looking at it here in the apartment, it just looks like... (laugh half-lighthearted, half-bitter) a monstrosity!</p> <p>T: (under-breath impatient sigh) uhh...</p>
<p>Wait Timeout (default version)</p> <p>(G looks impatiently between the object and the player, T fidgets)</p>
<p>Transition Out (lean towards Grace affinity)</p> <p>G: Ah, yes, I've been waiting for someone to say that!</p>

Wie bereits unter Punkt 2.2.1.1 angemerkt, kann der Nutzer die dramatische Wertänderung in dem Wait-Timeout-goal ver-

¹⁷⁰ vgl. Matheas/Stern 2002, 6 (dgt. Einzeldokument)

¹⁷¹ vgl. Tab. 1

¹⁷² vgl. Matheas 2002, 113

¹⁷³ vgl. ebenda, 111

¹⁷⁴ Matheas 2002, 110

ursachen. Dieses goal ist genau dafür da: Beide Agenten warten auf eine Reaktion des Nutzers, die zu einem Transition-Out-goal führen könnte. Die Interaktion an dieser Stelle würde demnach die innere Logik des Beats nicht durcheinander bringen. Würde der Nutzer jedoch früher eine Antwort auf die Frage liefern, oder eine komplett andere Antwort, oder eine Antwort, die nicht mehr relevant ist, oder eine neue Relevanz aufwirft, so würden die beat-spezifischen reaction proposer möglicherweise ein Problem bekommen, da keine adäquate Antwort innerhalb des Beats vorhanden wäre. Für diesen Fall gibt es global reaction proposer, die Antworten bereithalten, die jeden möglichen Fall abdecken. An dieser Stelle müssen wir jedoch nicht ins Detail gehen. Fest steht: Selbst wenn das System die Aussage des Nutzers nicht verstehen sollte, gibt es dafür discourse acts, zusammenfassend „deflection mix ins“ genannt. In einem solchen Fall würden die Agenten den Spieler entweder ablenken, oder ignorieren, und ein neuer Beat würde vom drama manager ausgesucht werden¹⁷⁵¹⁷⁶. Mehr zur Koordination der „plot-level-Interaktivität“ durch den Drama Manager im nächsten Punkt¹⁷⁷.

2.2.1.6 Einfluss auf Gesamthandlung (Plot) durch Sprache (global agency)

Global Agency ist der Einfluss des Nutzers sowohl auf die Reihenfolge der Beats, als auch auf den Inhalt der Climax-Beats, der eine Zusammenfassung der bis dahin erfolgten Spieler-Interaktion, sowie der offen gelegten Geheimnisse von Grace und Trip darstellt¹⁷⁸. Nachdem ein Nutzer Façade „durchgespielt“ hat, sollte er in der Lage sein, anhand des „Façade Stageplay“ fest zu stellen, warum ein bestimmter Beat dann und dann erfolgt ist¹⁷⁹. Er kann demnach seinen Einfluss auf die Gesamthandlung, den Plot, die Reihenfolge der Beats, im Nachhinein abschätzen. Dies kann er auch bereits in Façade, jedoch nicht innerhalb eines Beats, wie bei der local agency.

¹⁷⁵ vgl. Matheas/Stern 2002, 26 (dgt. Einzeldokument)

¹⁷⁶ vgl. Matheas 2002, 44

¹⁷⁷ vgl. Mateas/Stern 2004, 3 (dgt. Einzeldokument)

¹⁷⁸ vgl. Matheas 2002, 226

¹⁷⁹ vgl. Matheas 2002, 145

Natürlich ist der Einfluss auf den Plot relativ, wenn man Plot als in sich geschlossene und ganze Handlung mit Anfang, Mitte und Ende versteht, die einen Spannungsbogen enthält¹⁸⁰. Dieser grundlegende, logisch-kausale Handlungsaufbau lässt sich zwar abbrechen, aber nicht in seiner Reihenfolge beeinflussen (s.u.). Was sich ebenfalls nicht beeinflussen lässt, ist die kleinste Einheit des logisch-kausalen Handlungsaufbaus, die mit dem Plot im Falle von Façade einhergeht, nämlich der reaction-proposer. Dieser wird wie angesprochen durch die if-then Funktion repräsentiert: Wenn ich das tue, dann passiert das. Der Nutzer kann nicht, wie der Programmierer, eine Funktion aufstellen, und dem System sagen, was passieren soll, wenn er etwas tut. Er kann also nicht die innere Logik der Geschichte beeinflussen, also nicht die spezifische Kausalität der Geschichte ändern. Der Nutzer kann nur dem Pfad des Programmierers folgen und testen, also die Logik, resp. spezifische Kausalität der Geschichte nachvollziehen. Je nachdem, welche Aktion in der Vergangenheit welche Reaktion gezeigt hat, kann er danach seine Handlungen ausrichten, um sein Ziel zu erreichen. Das System des Spannungsbogens, den der Plot besitzt, kann der Nutzer ebenfalls nicht verändern, da der drama manager allein die Kontrolle über das System des Spannungsaufbaus besitzt, wie noch zu sehen sein wird.

Dies führt zu der logischen Folge, dass der Nutzer in Façade keinen direkten Einfluss auf die Dramaturgie besitzt, versteht man Dramaturgie als: „[...] das System des Handlungsaufbaus einer Erzählung.“¹⁸¹. Er kann zwar den Handlungsaufbau an sich beeinflussen, aber nicht das System des Handlungsaufbaus, nämlich den Spannungsbogen. Es gibt zwar Stellen, an denen der Spannungsbogen vom Nutzer (auch radikal) beeinflusst werden kann, wie unten noch zu sehen sein wird. Dies ändert aber nichts daran, dass die Idealform des Spannungsbogens, also das System des Handlungsaufbaus, sich durch den Nutzer nicht verändern lässt, und der drama manager immer versucht, zur Ideallinie zurück zu kehren. Der Nutzer kann in Façade keine prinzipiellen Änderungen an dieser Ideallinie vornehmen. Es handelt sich also in Façade nach dieser - relativ strengen - Auslegung nicht um „Interaktive Dramaturgie“.

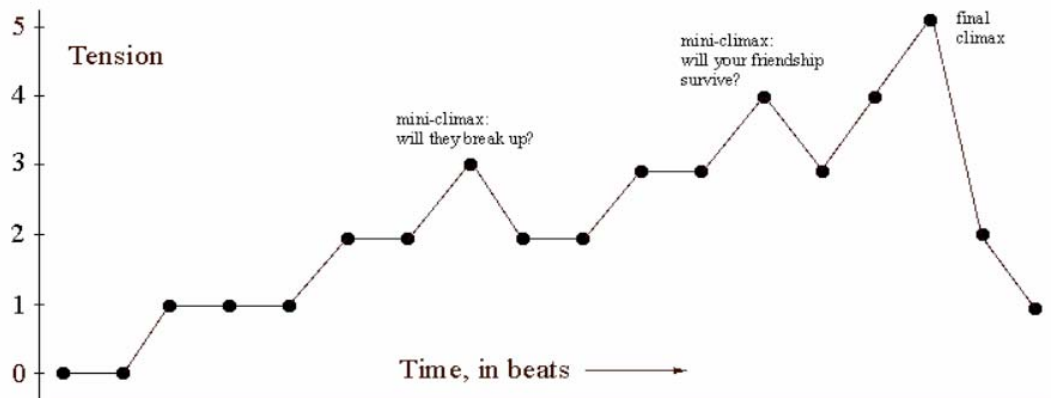
¹⁸⁰ vgl. Aristoteles 330 v. Chr., 25

¹⁸¹ Eder 1999, 13

Jeder einzelne Beat wird mit Werten versehen, die u.a. aus pre-conditions und Story Values bestehen. Es gibt in Façade genau zwei Story Values: Erstens die beschriebene affinity, auf deren „Beeinflussung“ der Nutzer direkte Antworten bekommt (local agency)¹⁸². Zweitens die tension, also Spannung, deren Wert ebenfalls fest ist. Auf ihre „Beeinflussung“ bekommt der Nutzer nur dann eine direkte Antwort, wenn der drama manager die Anhebung des tension-Levels zulässt. Und auch dann ist diese Antwort affinitärer Natur. Der tension-Wert geht von Null bis Vier.

Der drama manager, auch beat sequencer genannt, orientiert sich an einem (aristotelischen) Spannungsbogen, um die mit dem Story Value „tension“ versehenen Beats zur richtigen Zeit zu starten. Der Bogen ist prinzipiell klassisch aufgebaut: Auslösendes Moment, steigende Spannung, Krise, Höhepunkt, Lösung¹⁸³. Er enthält jedoch, wie in Abb. 1 zu sehen, zwei Krisen vor dem Höhepunkt, die von den Machern von Façade ebenfalls als kleine Höhepunkte bezeichnet werden. Wie ebenfalls sichtbar, gibt es in dieser Abbildung fünf tension-Levels, was allerdings am Prinzip nichts ändert.

Abb. 1: Aristotelischer Spannungsbogen mit Tension Values¹⁸⁴



¹⁸² Diese Beeinflussung der Affinität wird durch Fragestellung seitens der Agenten ausgelöst, und als „affinity game“ bezeichnet, s.u..

¹⁸³ vgl. Matheas/Stern DIGRA 2005, 3 (dgt. Einzeldokument)

¹⁸⁴ Matheas/Stern 2003, 11 (dgt. Einzeldokument)

In beiden Krisen werden dramatische Fragen gestellt, nämlich erstens, ob Grace und Trip zusammenbleiben, oder sich scheiden lassen, und zweitens, ob die Freundschaft des Nutzers zu den beiden überleben wird. Diese „dramatischen Fragen“ werden dem Nutzer nicht direkt gestellt, es sind also vielmehr thematische Abschnitte der Geschichte. Im eigentlichen Höhepunkt werden beide Fragen beantwortet.

Auf Façade bezogen kann man davon ausgehen, dass der Bogen nie ganz eingehalten werden kann, da die Interaktion des Nutzers ihn immer ein wenig von der zeitlichen Ideallinie abbringen wird. Doch wie schafft der Nutzer das?

Wie bereits beschrieben, kann der Nutzer auf dem Spannungslevel von 1, also zu Beginn der Story, sich zwischen Grace, Trip, und neutraler Affinität „entscheiden“, indem er durch seine Sätze die Affinität beeinflusst. Es gibt für jede der drei Affinitäten auf diesem Spannungslevel genau *einen* Beat. Auf dem Spannungslevel von 2 geht dies nicht mehr, dort gibt es nur Grace oder Trip, und demzufolge insgesamt nur zwei Beats. Es gibt nun nicht nur fünf Beats für beide Spannungslevel, sondern nach vier Story Topics organisierte Beat-Collections. Die Story Topics decken vier spezielle Themenkreise ab: Artist/Advertising, RockyMarriage, Façade und Trip´s Affairs. D.h., je nachdem, *was* der Nutzer anspricht, wird eine dieser Beat-Collections auf einem bestimmten Spannungslevel mit einer bestimmten Affinität aktiviert. Nachdem der entsprechende Beat mit Spannungslevel und Affinität aktiviert wurde, kann er nicht wieder aktiviert werden¹⁸⁵. D.h., der drama manager muss entweder einen Beat aus dieser Beat-Collection auswählen, der eine andere Affinität hat, oder aber ein anderes Spannungslevel. Einfach einen Beat mit einer anderen Affinität zu wählen ist schwierig, da der Nutzer vielleicht seine Affinität gar nicht verändert hat. Ein anderes Spannungslevel kann er nur wählen, wenn der Spannungsbogen dies erlaubt. Er könnte zu einem anderen Story Topic wechseln, allerdings nur, wenn der Nutzer bereits etwas dahingehendes geäußert hat.¹⁸⁶

¹⁸⁵ Natürlich enthält ein Beat mehrere affinity-game-tests, also mehr als vier beat-goals, vgl. Tab. 2. Er wird also nicht nach einer Frage sofort verbraucht.

¹⁸⁶ Matheas 2002, 156ff.

All diese Probleme bekommt der drama manager nur dann, wenn der Nutzer von der zeitlichen Ideallinie abweicht. Er kann dies entweder tun, indem er nichts tut, der drama manager also gezwungen ist, das Spannungslevel von selbst an zu heben. Oder aber, indem er zu viel tut, d.h. zu viele Affinitäten innerhalb eines Spannungslevels verteilt, d.h. zu viele affinity-game-tests in zu kurzer Zeit macht, oder aber ein Thema zu oft anspricht. Man kann demnach sagen, dass der Nutzer unterschiedliche Einflussmöglichkeiten auf den Handlungsaufbau der *Gesamthandlung* (Plot) besitzt:

Erstens kann der Nutzer durch „Nichtstun“ den Beat Manager dazu zwingen, das Spannungslevel an zu heben und damit inhaltlich willkürliche Beats aus zu wählen, da er keinen Einfluss auf den Inhalt geltend macht. Die Reihenfolge der Beats wird dadurch ebenfalls beeinflusst. Er kann das Spannungslevel, *wenn der drama manager es erlaubt*, auch durch Anmerkungen zur Untreue der Ehepartner etc. steigern¹⁸⁷.

Zweitens kann er durch zu viele Aktionen eine push-too-far Reaktion auslösen, die wiederum zu einem affinitär-andere Beat und damit zu einem anderen Handlungsaufbau des Plots führt (Originalformatierung; Nutzer fett hervorgehoben):

“Dave: Trip is awesome.

[...]

Grace: (annoyed) You’re really laying it on thick tonight!

Trip: Grace, come on...

Grace: No, no, don’t mind me.

*(The push-too-far reaction changes the affinity from Grace to Trip. Since the current beat requires that Grace have the affinity, the affinity change results in the current beat aborting. The drama manager sequences the Trip affinity member of the affinity set.)*¹⁸⁸

Es erfolgt in diesem Beispiel eine pushed-too-far Reaktion seitens des Agenten. Da der drama manager noch nicht auf das nächste Spannungslevel gehen kann, muss er die Affinitäten ändern, da er sonst keine Beats mehr auf diesem Spannungslevel übrig hat. Der Agent reagiert demnach negativ, die Affinitäten ändern sich, ein neuer Beat auf demselben Spannungslevel kann gestartet werden, der Spannungsbogen ist gerettet.

¹⁸⁷ vgl. Matheas/Stern 2002, 18 (dgt. Einzeldokument)

¹⁸⁸ Matheas 2002, 179

Diese push-too-far Reaktion führt demnach zu einer Veränderung der Affinität, die den Spannungsbogen erhält. Wie in diesem Beispiel sichtbar, muss dafür der laufende Beat abgebrochen, und ein neuer gestartet werden.¹⁸⁹

Drittens kann er ein Story-Topic und damit eine Beat-Collection aktivieren, indem er einen inhaltlichen Punkt anspricht:

“Grace: What? Oh, no, this is perfect, it’s so nice to see you!

Grace: (enthusiastic) So, good, ...

Dave: Can I have some wine?

(This utterance is recognized as a miscellaneous AskForDrink act. The beat ignores this utterance, but leaves the discourse act WME in story memory. The drama manager uses this drink request to choose the Ask About Drinks beat as the next beat. Grace finishes her line.)”¹⁹⁰

In diesem Beispiel ist zu sehen, dass eine eigentlich innerhalb des Beats komplett folgenlose Aussage im nächsten Beat wieder aufgegriffen werden kann. Dafür ist ein Speicher notwendig, der WME heißt, und auf den der drama manager logischerweise zugreifen kann¹⁹¹. Der Handlungsaufbau, die Reihenfolge der Beats, wird demnach durch eine inhaltliche Aussage verändert. In den angesprochenen Climax-Beats werden außerdem Aussagen, die der Spieler im Verlauf der *Sprach-* und *Dialoghandlung* gemacht hat, wieder aufgegriffen, was wie bereits erwähnt, neben dem Gefühl, die Beat-Reihenfolge zu beeinflussen, einen zweiten entscheidenden Punkt der global agency darstellt.¹⁹²

Viertens kann er die gesamte Handlung durch sein Verhalten stoppen. Dies schafft er entweder dadurch, dass er die Agenten permanent beleidigt, also sog. „Inappropriate Discourse Acts“ ausspricht, oder dadurch, dass er mehrmals das Apartment verlässt¹⁹³. Die Tatsache, dass dann der gesamte Spannungsbogen, und das Drama zerstört sind, wird von den Machern in Kauf genommen. Wie bereits erwähnt, ist Freiheit für sie ein entscheidender Teil von Interaktivität, und auch Einfluss:

¹⁸⁹ vgl. ebenda, 220

¹⁹⁰ ebenda, 177

¹⁹¹ vgl. Matheas 2002 98

¹⁹² vgl. ebenda, 160, 226

¹⁹³ vgl. ebenda, 202

„This reaction from the drama manager is necessary for true player agency – if players are given an interface with the expressive freedom to ruin the experience, they should be free to do so if they wish.“¹⁹⁴

Zusammenfassend hat der Nutzer demnach affinitäre, inhaltliche, bei Erlaubnis z.T. spannende, und das System sprengende Möglichkeiten der Beeinflussung des Plots. Da die Reihenfolge der Plotelemente nicht von vornherein festgelegt ist, sondern nur der Spannungsbogen, lassen sich insgesamt gesagt weitreichende Beeinflussungen vornehmen, obwohl die Sprache der Agenten nicht generiert wird, sondern vorgesprochen ist.

2.2.1.7 Differenzthese

„Der Nutzer (Spieler, Rezipient...) bildet durch den sprachlichen Dialog mit dem Agenten (Computer, Schauspieler) z.T. Inhalt und Aufbau der Handlung.“

Da *Sprache* in Façade die kleinste aller Handlungen darstellt, ist sie handlungsbildend und damit inhaltsbildend für Façade. Auf dieser Ebene zu bleiben, würde allerdings bedeuten, die Interaktivität von Façade aus zu schließen, da diese mit agency gleichgesetzt wird, und diese agency auf Aktion und Reaktion basiert. Der *Dialog* muss demnach als handlungsbildend angesehen werden, will man den entscheidenden Punkt des Einflusses nicht definitorisch ausschließen. Er muss aber dennoch als *sprachlicher* Dialog definiert werden, da alles andere nicht eindeutig genug die Interaktionsmöglichkeiten in Façade bezeichnen würde.

Die Tatsache, dass dieser sprachliche Dialog technisch vermittelt ist, kann als Differenzmöglichkeit hinzu gezogen werden, vor allem im Hinblick auf die soziale Komponente. Um die Differenzthese jedoch nicht zu sehr zu spezifizieren, und vor allem die soziologische Komponente nicht zu stark zu akzentuieren, wird darauf zunächst verzichtet.

¹⁹⁴ Mateas/Stern DIGRA 2005, 5 (dgt. Einzeldokument)

Das Wort „Dialog“ impliziert natürlich einen gewissen Anteil an Kommunikation, und die damit verbundenen Begrifflichkeiten, wie dies auch beabsichtigt war. Die Tatsache, dass der Dialog Inhalt und Aufbau einer Handlung bildet, zeigt, dass er eine gewisse Funktion besitzt, die sich möglicherweise von der Funktion in den beiden anderen Medien abgrenzen lässt. Dies bildet einen Teil der Differenzthese, da wir gesagt haben, dass alle drei Medien unterschiedliche Formen und Funktionen von Kommunikation, resp. Dialog im weitesten Sinne, besitzen.

„Nutzer“ und „Agent“ sind im Hinblick auf die Differenzverifikation mit Computerspiel und Theater als Termini geeignet. Sie implizieren bereits einen Unterschied zwischen Spieler, Rezipient und Nutzer, sowie Computer, Schauspieler und Agent. Dieser Unterschied ist in dieser These zunächst nicht vorrangig, wird aber dennoch als wichtiger Teil der These begriffen, wie noch zu sehen sein wird.

„Handlung“ wird hier verstanden als *Gesamthandlung*, also als Plot mit Anfang, Mitte und Ende, sowie Spannungsbogen. Dies wiederum, ohne die soziologische Komponente des Handlungsbegriffs zu strapazieren. Die Möglichkeit, Sprache wie oben gesagt als Handlung im soziologischen Sinne zu interpretieren, wird mit dem Wort „Handlung“ jedoch nicht verbaut.

Das Verb „bilden“ bezieht sich sowohl auf das Bilden des Inhalts der Handlung, da dieser Inhalt wie gesagt durch Sprache gebildet wird, als auch auf das Bilden des Aufbaus der Handlung. Da der Handlungsaufbau erst auf der Ebene des Reaktion Proposers mehr beeinflusst als gebildet wird, „bilden“ aber beeinflussen impliziert, lässt sich auf dieser Ebene das Verb „bilden“ als „beeinflussen“ interpretieren. „Aufbau“ bezieht sich außerdem nicht auf die Grundstruktur von Anfang, Mitte und Ende, und auch nicht auf den Aufbau des Spannungsbogens, auch wenn beide mit dem Begriff „Handlung“ einhergehen. Trotz der Möglichkeit, den Spannungsbogen wie beschrieben zu beeinflussen, lässt sich sein Aufbau dennoch nicht ändern.

Das Kürzel z.T. bezieht sich auf die Tatsache, dass es sich bei Façade nicht um ein Emergent System, sondern um ein Story-Based System handelt (s.u.). Demzufolge sind große Teile des Inhalts der Handlung und des Inhalts des Dialogs seitens der Agenten vorgegeben, und auch der Aufbau der Handlung läuft,

wie bereits beschrieben, unabhängig vom Nutzer, wenn dies nötig ist.

Die Tatsache, dass sich aus dieser Differenzthese mehrere Thesen machen ließen, wie in der obigen Aufschlüsselung zu sehen, ist kein Grund, diese These wieder auf zu splitten. Dies wäre nicht sinnvoll, da sie in ihrer komplexen Zusammensetzung ein spezielles Charakteristikum von Façade darstellt. Dennoch lassen sich natürlich spezielle Aspekte aus der These isolieren, da jeder der Aspekte eine Voraussetzung für die Erfüllung der These sein muss. Da jeder dieser Aspekte aber mit den Anderen zusammenhängt, ist eine isolierte Betrachtung immer auch gleichzeitig von den Anderen abhängig.

2.2.2 Interaktives Drama

2.2.2.1 Das interaktive neo-aristotelische Modell

Nach einer kurzen Beschreibung des Modells, und warum es interaktiv ist, folgt eine kurze Diskussion der ästhetischen Kategorie der Transformation mit einem Ausblick auf eine mögliche Differenzthese.

Das interaktive neo-aristotelische Modell basiert auf dem neo-aristotelischen Modell von Laurel, welches wiederum auf das Modell des Dramas von Aristoteles zurückgeht¹⁹⁵. Dieses Modell besteht aus strukturellen Elementen, die zur Analyse u.a. eines Dramas verwendet werden können. Aristoteles hatte nicht nur die Elemente der Tragödie, nämlich Mythos (Action, Handlung, Plot), Charaktere (Character), Erkenntnisfähigkeit (Thought, Gedanke), Sprache (Language, Diction) Melodik (Pattern, Song) und Inszenierung (Enactment, Spectacle) bestimmt, sondern auch ihre Reihenfolge¹⁹⁶¹⁹⁷. Wie in Abb. 2¹⁹⁸ zu sehen, wird diese Reihenfolge nun im neo-aristotelischen Modell in zwei Richtungen unterschieden: Einmal von Handlung bis Inszenierung als Formursache, d.h. die Handlung ist die Formur-

¹⁹⁵ vgl. Laurel 1991, 49

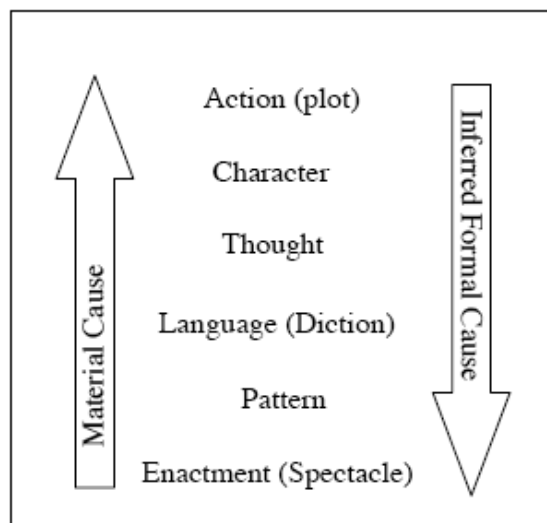
¹⁹⁶ vgl. Aristoteles 330 v. Chr., 23ff.

¹⁹⁷ Wie bereits erwähnt, stellt der Plot im aristotelischen Verständnis demnach nicht den einzigen Teil des Dramas dar.

¹⁹⁸ Matheas 2002, 25

sache der Charaktere, die Charaktere die Formursache der Gedanken, etc. Und zum Zweiten als Materialursache von Inszenierung bis Handlung, d.h. die Inszenierung ist die Materialursache der Melodik, diese die Materialursache der Sprache, etc.¹⁹⁹.

Abb. 2: neo-aristotelisches Modell des Dramas²⁰⁰



Matheas beschreibt diese Ursachen sehr anschaulich. Er sieht die Formursache als Sicht des Autors, d.h. der Autor hat eine Idee, ein Thema, das er mit seinem Plot erklären will. Die Charaktere in dem Stück werden durch den Plot festgelegt, der Plot ist demnach die Formursache der Charaktere, er *formt* die Charaktere. Diese wiederum formen die Gedanken, die Gedanken formen die Sprache, usw.. Umgekehrt sieht er in der Materialursache die Sicht des Publikums. Dieses sieht die Inszenierung, schließt aus der Inszenierung die Melodik, aus der Melodik die Sprache, aus der Sprache die Gedanken usw.²⁰¹. Die materiellste Ebene der Inszenierung, die Aristoteles als „[...]das Kunstloseste[...]“ beschreibt, da es „[...]am Wenigsten etwas mit der Dichtkunst zu tun[...]“²⁰² hat, ist demnach die Materi-

¹⁹⁹ vgl. Laurel 1991, 49

²⁰⁰ Matheas 2002, 25 (Im Ggs. zu Matheas bezeichnen wir dieses Modell als neo-aristotelisch, da die Material- und Formursache ursprünglich nicht im aristotelischen Modell vorhanden waren, vgl. Laurel 1991, 49)

²⁰¹ vgl. Matheas 2002, 25f.

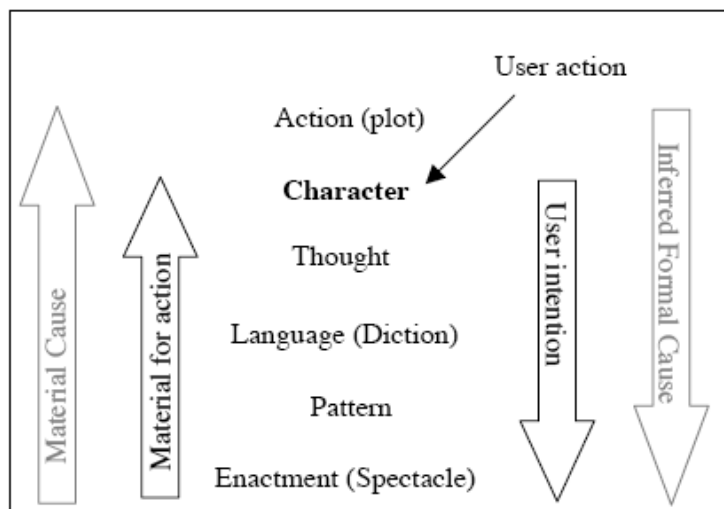
²⁰² Aristoteles 330 v.Chr., 25

alursache der Form, so wie der Plot die Formursache des Materials ist.

Hat das Publikum nun die Kette der Materialursache hin bis zum Plot durchlaufen, hat es verstanden, was das Thema des Dramas ist. In *Façade* lautet das Thema, die Prämisse des Dramas/der Story: „To be happy you must be true to yourself.“²⁰³ Jetzt kann es verstehen, warum der Plot ohne Ergebnis, mit Scheidung oder im Zusammenbleiben enden kann, warum Grace subjektiv gesehen ein schüchterner und wechselhafter Charakter, und Trip ein ignoranter und rücksichtsloser Charakter ist, warum beide das und das gedacht und in der Folge das und das gesagt haben, bis hin zu ihrer Performance, die die Inszenierung darstellt²⁰⁴. Das Publikum nutzt demnach die Erkenntnisse aus der Kette der Materialursache, um die Formursache zu rekapitulieren.

Matheas stellt über den Plot die Figur des Autoren, und unter die Inszenierung die Figur des Zuschauers, allerdings ohne dies im Modell zu veranschaulichen. Im interaktiven neo-aristotelischen Modell fügt er nun den Nutzer auf der Ebene des Charakters ein, wie in Abb. 3 zu sehen.

Abb. 3: Interaktives neo-aristotelisches Modell des Dramas²⁰⁵



²⁰³ Matheas 2002, 39

²⁰⁴ vgl. Matheas/Stern 2005, 7 (dgt. Einzeldokument)

²⁰⁵ Matheas 2002, 26

Der Nutzer ist nun ein Charakter, mit dem Unterschied, dass er die Möglichkeit hat, seine Handlungen selbst auszuwählen. D.h., die Handlungen werden ihm nicht vom Plot diktiert, wie dies bei den beiden Agenten Grace und Trip der Fall ist. Er ist demnach völlig frei in seinen Handlungen.

Nun ist es jedoch so, dass der Nutzer in die Situation „hineingeworfen“ wird. Der Streit zwischen Grace und Trip, ihre offensichtlichen Eheprobleme, ihre gesamte Performance veranlassen ihn dazu, die Materialursachenkette – wie das Publikum, und vom Punkt des Publikums aus – hoch zu gehen, bis er beim Plot angekommen ist. In dem Moment versteht er, wo das Ganze hinführen könnte, und welche Rolle er in dem Ganzen bereits einnimmt und einnehmen kann. Er versteht, was er tun kann, und warum er überhaupt etwas tun sollte. Er versteht auch, in welche Richtungen der Plot laufen kann. Mit der Zeit weiß er auch, was er tun muss, damit etwas Bestimmtes passiert, er kann demnach die Richtungen des Plots beeinflussen. Diese dramatische Wahrscheinlichkeit seiner Handlungen stellt, neben seinem sich entwickelnden Ziel, seine *Motivation* dar. Da er weiß, dass, wenn er etwas Bestimmtes tut, etwas Bestimmtes passieren wird, ist er motiviert, zu handeln. Die Folgen seines Handelns sind kalkulierbar, somit kann er sein Ziel verfolgen. Wären die Folgen seines Handelns nicht kalkulierbar – würde also unabhängig davon, was er tut, immer etwas Anderes passieren – so wäre er weniger motiviert, zu handeln. Seine Handlungsfreiheit wird demnach durch sein Bewusstsein des Plots eingeschränkt, wenn auch nur indirekt: Er kann dennoch nach wie vor tun, was er will. Der Plot formt dennoch ein Stück weit seinen Charakter, indem er ihm durch positive Einschränkung Möglichkeiten des Handelns, Ziele sowie Motivationen bietet.²⁰⁶

Der Zuschauer kann nun durch den Charakter des Nutzers auf den Plot schließen. Da der Nutzer den Plot nur über die Formursache beeinflussen kann, also nur durch Gedanken, Sprache, etc., läuft seine Aktion, die „user intention“ im Modell nach unten. Diese neu eingefügte Kausalkette ist notwendig, da sie auch plotunabhängig funktioniert. Deshalb startet sie auch nicht beim Plot.

²⁰⁶ vgl. Matheas 2002, 27

Wie bereits beschrieben, wird diese User Intention dennoch eingegrenzt und ein Stück weit bestimmt durch den Plot. Sie wird aber auch eingegrenzt durch die praktischen Möglichkeiten, die der Nutzer in Façade hat, also durch das „Material for action“. Diese zweite Kausalkette endet wiederum beim Nutzer, da er die letzte Instanz ist, die mit dem Material etwas anfangen kann. Was die Melodik, also den Ton der Stimme angeht, besitzt er wie bereits angesprochen keine Möglichkeit des Einflusses, und auch nur sehr wenig auf die Inszenierung, da er seinen Charakter nicht selbst kreieren, sondern nur den Namen auswählen kann. Das Interface ist wie gesagt auf Sprache festgelegt. Matheas beschreibt darüber hinaus eine zwischen Inszenierung und Melodik liegende Kategorie der Objekte, die eine positive Form von Einschränkung beinhalten kann: Die Affordanz. Objekte, die „danach schreien“ benutzt zu werden, stellen keine negative, sondern eine positive Form der Einschränkung der praktischen Möglichkeiten dar, da sie bestimmte Möglichkeiten offensichtlich machen, auch wenn diese eingeschränkt sind. Diese Affordanz der Objekte ist wiederum eine *Motivation* für den Nutzer, zu handeln. Sie ist vergleichbar mit der positiven Einschränkung des Plots, also der Affordanz des Plots.²⁰⁷

Der Nutzer muss nun, um die einzelnen Materialien für seine Aktionen nutzen zu können, verstehen, was die Charaktere denken. Dafür muss er, letztlich permanent, die kausale Materialursachenkette interpretieren. Warum ein Charakter das und das tut, sagt, und was er wohl denkt, muss dem Nutzer bewusst sein, um durch eigene Sprache das Denken, Sprechen und Tun der anderen Charaktere beeinflussen zu können. Er kann dabei letztlich nur das Denken der Charaktere verstehen, wenn er ihre Sprache interpretiert. Er hat also keine andere Möglichkeit, als die Kausalkette vom Punkt des Zuschauers aus nach oben zu gehen.

Wie in diesem Modell bereits sichtbar, ist der Einfluss, also die agency, die der Nutzer durch seine Handlungen (Action) auf Plot und Material hat, entscheidend. Die Einschränkungen des Einflusses, von oben indirekt durch die Formursache des Plots, von unten direkt durch die materiellen Ressourcen unterschiedlichster Art, sind nun permanent vorhanden, und bilden

²⁰⁷ vgl. Matheas 2002, 26ff.

die Motivation des Nutzers, zu handeln²⁰⁸. Dass eine Einschränkung eine Motivation auslösen kann, liegt daran, dass sie, wie beschrieben, eine positive Einschränkung in Form einer Affordanz ist. Die Affordanz bildet nun die Motivation des Nutzers, zu handeln. Motivation ist ein Teil von Intention, etwas zu tun. Demzufolge führt eine Einschränkung in Form einer Affordanz zu einer Motivation, und in der Folge zu einer Intention.

Sehen wir uns nun die Definition von agency noch einmal an: „Agency is the feeling of empowerment that comes from being able to take actions in the world whose effects relate to the player's intention.“²⁰⁹. Ohne die indirekte positive Einschränkung durch die dramatische Wahrscheinlichkeit des Plots, und die direkte positive Einschränkung durch die materiellen Ressourcen, hätte der Nutzer letztlich keine Intention, etwas zu tun, da ihm die Motivation durch die Affordanz fehlen würde. Würde demnach der Plot keine Handlungsmöglichkeiten bieten, die der Nutzer abwägen kann, und würde die Einschränkung durch das Material nicht vorhanden sein, so hätte der Nutzer keine Möglichkeit, eine Intention zu bilden, und würde in der Folge kein Gefühl von agency aufbauen können. Jede seiner Handlungen wäre unmotiviert und demnach unintentional. Das Gefühl von agency würde sich gar nicht erst einstellen.

Gehen wir jetzt davon aus, dass die positive Einschränkung des Plots stärker vorhanden ist als die positive Einschränkung des Materials. So weiß der Nutzer theoretisch ganz genau, was er zu tun hat, welche Möglichkeiten des Handelns also Sinn machen, kann aber aufgrund des fehlenden Materials nicht handeln. Dazu kommt, dass der Plot sich im Material manifestiert, da er es formt. Mit zu wenig Material wäre der Nutzer also praktisch nicht in der Lage, umgekehrt zu interpretieren, wie der Plot ist, und würde somit von der stärkeren positiven Einschränkung des Plots nicht profitieren können. Das Gefühl der agency wäre nicht vorhanden, da sich eine Intention ohne Material weder bilden noch durchführen lässt.

²⁰⁸ vgl. ebenda, 27

²⁰⁹ Matheas 2002, 24

Gehen wir von der leichter zu verstehenden Möglichkeit aus, dass der Nutzer alle materiellen Möglichkeiten besitzt, die positive Einschränkung durch das Material demnach sehr hoch ist, die positive Einschränkung durch den Plot jedoch gering. So hat der Nutzer nun zwar alle Möglichkeiten, zu handeln, die Intention und Motivation des Handelns fehlt ihm jedoch wiederum, da er nicht weiß, welche Handlung mit welcher Folge verknüpft ist, welche Handlung also mehr Sinn macht als welche Andere. In der Folge besitzt er keine Motivation, zu handeln, und demnach auch keine Intention. Die agency würde demnach auch in diesem Beispiel nicht vorhanden sein, da all die materiellen Affordanzen nicht zu mehr agency führen würden.

Ist also eine der beiden positiven Einschränkungen vorherrschend - sind die positiven Einschränkungen, die der Plot und das Material bieten, also nicht ausbalanciert - so ist die agency des Nutzers nicht vorhanden. Matheas definiert demnach: „A player will experience agency when there is a balance between the material and formal constraints.“²¹⁰. Diese Einschränkungen müssen jedoch positiver Art sein, also als Affordanzen auftreten.

Wie in den beiden extremen Beispielen gezeigt, ist die Balance zwischen den Einschränkungen entscheidend, da sonst wie in diesen beiden schlimmsten Fällen überhaupt keine agency auftritt. Die indirekte positive Einschränkung durch die dramatische Wahrscheinlichkeit des Plots lässt sich auch als formale Affordanz, die direkte positive Einschränkung durch die materiellen Ressourcen auch als materielle Affordanz bezeichnen²¹¹.

Wie man also sehen kann, wurde die Kategorie der agency auf das neo-aristotelische Modell übertragen, indem zwei auf den Nutzer bezogene Kausalketten in Form von Affordanzen hinzugefügt und eine Beziehung der Kausalketten zur agency hergestellt wurde. Ohne die agency wären die Kausalketten demnach nicht nötig, ohne die agency hätte der Nutzer keine Möglichkeit der User-Intention oder der Nutzung der materiellen Ressourcen. Da in Façade die agency mit Interaktivität gleichgesetzt wird, ist demnach aus dem neo-aristotelischen

²¹⁰ Matheas 2002, 27

²¹¹ vgl. ebenda, 27

Modell durch das Hinzufügen der agency ein interaktives Modell geworden.

Diese agency-Kategorie ist nun eine von drei phänomenologischen Kategorien, die Janet Murray zur Analyse interaktiver Geschichten erstellt hat. Matheas schließt die beiden anderen Kategorien, nämlich Immersion und Transformation, zum Teil ganz und zum Teil teilweise aus, aber in dem Sinne, dass sie bereits im neo-aristotelischen Modell vorhanden sind und deshalb nicht mehr hinzu gefügt werden müssen.²¹²

Immersion (Eintauchen) in die Erzählung ist das Gefühl an einem anderen Ort zu sein (Presence) und in die Handlung hineingezogen zu werden (Engagement). Matheas sieht in der Eigenschaft des Dramas, eine Katharsis beim Zuschauer zu erreichen, bereits das Gefühl der Immersion gegeben, da eine der Voraussetzungen für die Katharsis ein Hineingezogenwerden in die Handlung (Engagement) ist. Die Immersion findet sich demnach in Form der Katharsis auf der Ebene des Plots des interaktiven neo-aristotelischen Modells wieder und muss demnach nicht hinzugefügt werden. Bezogen auf den Nutzer ist Immersion die Akzeptanz der inneren Logik des Plots, also der spezifischen Kausalität, also der formalen Affordanz der Geschichte. In dem Moment, in dem der Nutzer demnach die indirekte positive Einschränkung, gegeben durch die dramatische Wahrscheinlichkeit, akzeptiert, wird er in die Handlung hineingezogen, und erlebt somit Engagement, und damit Immersion. Da diese formale Affordanz ein Teil der agency ist, ist Agency Voraussetzung für Immersion²¹³.

Die zweite Kategorie der Transformation (Verwandlung) besteht wiederum aus drei unterschiedlichen Arten:

1. Transformation als Verkleidung. Der Nutzer verwandelt sich in einen Charakter in der Geschichte.
2. Transformation als Variation. Die Geschichte verwandelt sich von Mal zu Mal, bietet demnach unterschiedli-

²¹² vgl. Matheas 2002, 23ff.

²¹³ vgl. ebenda, 29: Matheas nennt drei mögliche Arten, Immersion im interaktiven Drama zu erreichen, und bezieht diese Arten auf materielle und formale Affordanzen. Mit dieser Argumentation erreicht er die Aussage, dass Agency Voraussetzung für Immersion ist. Wir jedoch erreichen diese Aussage auf anderem Wege.

che Variationen desselben Themas, damit der Nutzer das Thema besser versteht.

3. Persönliche Verwandlung: Der Nutzer wird durch das Erlebnis in seiner Persönlichkeit beeinflusst, was sich auf sein reales Leben niederschlägt.

Die erste und die dritte Art existieren bereits im neo-aristotelischen Modell, auch wenn Matheas dies nicht ausführlich behandelt: Die erste innerhalb der Katharsis, da ein Teil dieser die Identifikation mit dem Charakter ist. Diese Identifikation, das Mitfühlen und Mitdenken des Zuschauers, führt zu einem „Im-Charakter-Sein“, das mit einer Verwandlung gleichgesetzt werden kann, wenn auch für den Zuschauer auf einer anderen Ebene als für den Nutzer. Die dritte Art bezieht sich im neo-aristotelischen Modell auf die persönliche Beeinflussung des Zuschauers durch alle Elemente des Dramas, die durchaus ähnlich der persönlichen Beeinflussung des Nutzers ist. Letztlich ist diese persönliche Beeinflussung für alle drei Arten gegeben, wie Matheas betont.²¹⁴

Transformation als Variation findet sich im aristotelischen Modell nicht wieder, da es diesem in seinem Konzept der Einheit und Intensivierung entgegen steht²¹⁵. Die Einheit findet sich wieder im Plot, da dieser eine in sich geschlossene und ganze Handlung mit Anfang, Mitte und Ende darstellt. Durchlebt der Nutzer nun ein zweites Mal die Geschichte, intensiviert sich sein Eindruck von dieser durch Wiederholung der Einheit. Anders bei der Variation: Diese Art von Transformation erzeugt mehrere Storys, und ersetzt somit Einheit und Intensivierung durch Variation und Extensivierung bei mehrmaligem Erleben. Matheas problematisiert darüber hinaus die Tatsache, dass agency durch die materiellen und formalen Affordanzen an eine einheitliche Plot-Struktur gebunden ist. Er bezieht dies jedoch auf von Murray aufgeführte kaleidoskopische Plotstrukturen ohne eindeutiges Ende, weshalb dies letztlich kein Problem darstellt²¹⁶. Jede einzelne Geschichte (jeder Durchlauf von Façade) besitzt schließlich in sich ihre Einheit, auch wenn sie durch Transformation als Variation gekennzeichnet ist.

²¹⁴ vgl. Matheas 2002, 23f.

²¹⁵ vgl. ebenda, 24

²¹⁶ vgl. ebenda, 30

Obwohl Transformation als Variation also nicht automatisch Teil des neo-aristotelischen Modells ist, so wird sie doch als notwendig begriffen. Matheas führt dazu einen interessanten Punkt an: Transformation als Variation ist notwendig, um den Sinn der agency zu gewährleisten. Wenn die Reaktionen der Geschichte auf die Aktionen des Nutzers bei jedem Durchleben immer die Gleichen wären, also letztlich unabhängig von der Interaktion des Nutzers, dann wäre sein Einfluss nicht sinnvoll, da er keinen Effekt auf die Story hätte. Sowohl die local als auch die global agency wären demnach sinnlos. Dies würde der Nutzer laut Matheas allerdings erst beim zweiten Spielen bemerken. Er geht dabei von einem System aus, dass den Nutzer perfekt führt, sodass dieser die feste Struktur beim ersten Durchleben nicht bemerkt.²¹⁷

2.2.2.2 Exkurs: Kritik an der Transformation als Variation in *Façade*

Wenn wir diesem Gedankengang folgen und uns überlegen, dass die agency des Nutzers in so einem System im perfekten Einklang mit der Geschichte steht, sodass der Nutzer also nicht bemerkt, dass er eigentlich *keinen* Einfluss hat, dann wird klar, dass dieses System nichts weniger als die Antwort auf die Frage ist, die Murray im Zusammenhang mit Simulation und Schicksal stellt: „Could a digital narrative offer a higher degree of agency while still preserving the sense of tragic inevitability?“²¹⁸.

Dieses System würde es demnach schaffen, das Schicksal in einer interaktiven Geschichte zu konservieren, und das eben dadurch, dass die formalen und materiellen Affordanzen im perfekten Gleichgewicht zueinander stehen, und der Nutzer gar keine andere Intention fassen *kann*, als die, die das System durch seine Affordanzen erreicht.

Aus dieser schicksalhaften Eigenschaft ergibt sich, dass die Geschichte sich auch bei mehrmaligem Spielen nicht ändern darf, da der Nutzer nichts Anderes tun will. Sein Einfluss in so

²¹⁷ vgl. Matheas 2002, 30f.

²¹⁸ Murray 1997, 178

einem System wäre demnach nicht sinnlos, wie Matheas folgert; er wäre sogar im Gegenteil sinnvoll, da er das Schicksal unterstützt und möglich macht, einem höheren Sinn in Form des Schicksals dient. Sein Einfluss wäre eben nicht unabhängig von der Geschichte, sondern komplett abhängig davon. Es gäbe in dieser Geschichte kein „Egal, was man tut“ mehr. Man würde im Sinne der Geschichte handeln, demnach wäre der Sinn des Einflusses in der Geschichte auch ohne Variation gegeben. Die Illusion von Freiheit wäre perfekt.

Das Beispiel ist demnach ungeeignet für die Transformation als Variation, da das System in diesem Beispiel die Illusion von Freiheit im Schicksal, und damit den Sinn des Einflusses im Sinne des Schicksals verkörpert. Die Idee, dass Schicksal nicht sein darf, weil es den Einfluss eindämmt, lässt sich in diesem System nicht mehr aufrecht erhalten, da der Einfluss selbst nicht außerhalb des schicksalhaften Wegs liegen will. Er ist weder unabhängig von der Geschichte, noch sinnlos.

Wenn der Nutzer nun im zweiten Durchlauf bemerkt, dass es sich um eine schicksalhafte Handlung handelt, er aber tatsächlich keine anderen Einflussmöglichkeiten von sich aus haben will, würde er zwar nicht unbedingt den Sinn seines Einflusses, aber schlimmer, den Sinn seines freien Willens in Frage stellen. Hier ist demnach ein neuer Begriff zu sehen, der meines Erachtens nach unabhängig von agency steht. Der freie Wille lässt sich nicht durch Affordanzen in eine bestimmte Richtung zwingen, da er sich immer wieder selbst reflektiert und seine eigene Freiheit überprüft. Außerdem ist er im Ggs. zur agency nicht an eine innere Kausalität gebunden, da er nicht darauf angewiesen ist, dass genau das passiert, was der Wille wollte. Es ist zwar wünschenswert, aber nicht notwendig, um einen freien Willen zu haben²¹⁹. Ob dieser Wille durch die andauernde Nichterfüllung seiner Intention in der Welt erodiert, sei dahingestellt.

Matheas argumentiert demnach im Sinne des Nutzers, der einen freien Willen haben will, wenn er sagt, dass agency sinnlos

²¹⁹ Natürlich ist diese Definition rein subjektiv. Es ist im Kontext dieser Arbeit auch nicht möglich, verschiedene Definitionen des freien Willens gegeneinander ab zu wägen. Es soll jedoch darauf aufmerksam gemacht werden, dass der freie Wille vom Autor nicht mit agency gleichgesetzt wird, wohinter natürlich eine Überzeugung steht.

ist, wenn die Geschichte gleich bleibt. Der Nutzer soll nicht seinen eigenen freien Willen in Frage stellen müssen, und deshalb wird die Transformation als Variation eingeführt. Natürlich ist diese Aussage spekulativer Natur, aber der Sinn der agency in einem schicksalhaften System lässt sich nur dann als sinnlos begreifen, wenn man im Sinne eines freien Willens argumentiert²²⁰.

Wenn wir nun theoretisch davon ausgehen, dass nicht die Geschichte, sondern der Nutzer sich genau gleich verhält, was genau so ein theoretisches Konstrukt ist wie das schicksalhafte System, dann stehen wir vor einem neuen Problem. Dadurch, dass die Geschichte sich in der Variation immer anders verhält, ist sie wiederum vom Einfluss des Nutzers abgekoppelt. Es ergibt sich sozusagen eine neue Art von Schicksal: Der Nutzer hat einen festen Willen, macht immer genau die gleichen Dinge, aber die Geschichte verhält sich nicht danach. Das Schicksal ist im Nutzer, und nicht in der Geschichte.

Nun ist die Idee, dass der Nutzer genau das Gleiche zur gleichen Zeit mit den gleichen Bewegungen und Ausdrücken tut, technisch realistischer als das schicksalhafte System, da der freie Wille des Menschen sich im Ersteren selbst zähmt und im Letzteren gezähmt wird. Es ist demnach möglich, dass ein Nutzer Façade einmal spielt, und nochmals exakt gleich spielt, und feststellt, dass sich die Geschichte ohne seinen Einfluss verändert. D.h., das Gefühl von Agency kann auch durch die Transformation durch Variation nicht aufrecht erhalten werden.

Ist es also nicht vielmehr so, dass die Variation nur dann auftreten darf, wenn der Spieler ebenfalls einen anderen Einfluss geltend macht? Der Grad der Freiheit ist dabei nicht das Problem, da das System ja immer noch auf die Handlung des Nutzers mit einer zu seinem Einfluss passenden Variation reagieren kann. Wenn allerdings ein Spieler es tatsächlich schaffen sollte, genau gleich zu handeln, dann sollte sein Handeln auch zu denselben Dingen führen, da sonst seine agency, *nicht* sein freier Wille, ebenso in Frage gestellt ist, wie ebendieser freie Wille bei einem schicksalhaften System. Dass der Nutzer das

²²⁰ Dahinter steht natürlich die Auffassung, dass Schicksal Sinn *nicht* überflüssig macht.

Thema der Geschichte durch so ein Verhalten nicht besser verstehen könnte, kann eigentlich nicht sein, da er ja sieht, welche Folgen sein Handeln tatsächlich hat. Eben dadurch, dass sein Wille sich ein eigenes Schicksal auferlegt, sieht er, dass durch das Machen immer gleicher Fehler auch immer die gleichen Folgen auftreten. Wenn dem, wie im jetzigen Modell, nicht so ist, wie soll er dann lernen, dass bestimmte Handlungen zu bestimmten Folgen führen?

Agency kann demnach auch sinnlos sein, wenn die Geschichte immer anders abläuft. Zwar ist die Idee, dass ein Nutzer genau die gleichen Dinge tut, relativ unrealistisch. Fest scheint jedoch zu stehen: Auf einer theoretischen Ebene kann die Transformation als Variation das Gefühl der agency nicht erhalten, genau wie das theoretische Konstrukt des schicksalhaften Systems das Gefühl des freien Willens nicht erhalten kann. Aus meiner Sicht ist demnach ein System sinnvoll, dass agency und freien Willen ausbalanciert.

Da diese ganze Diskussion nicht Hauptgegenstand dieser Arbeit ist, und auch für die Differenzthese keine weitere Bewandnis hat, wird mit sie mit dieser thesenartigen Aussage beschlossen, und stattdessen ein anderer Aspekt der Transformation als Variation angeschnitten, der möglicherweise zu einer Differenzthese führt.

2.2.2.1 Das interaktive neo-aristotelische Modell, Fortsetzung

Matheas führt zum Vergleich der agency mit der Transformation als Variation ein interessantes Beispiel an: Ein „Observer“, den wir im Folgenden „Beobachter“ titulieren werden, schaut mehreren Nutzern dabei zu, wie sie sich durch das eben genannte schicksalhafte System begeben und scheinbar echte agency empfinden. Der Beobachter sieht, dass jede der Stories gleich läuft, und weiß deshalb, dass es sich nicht um echte agency handelt. Der Nutzer jedoch empfindet echte agency.²²¹

Beim zweiten Nutzen der Story bemerkt der Nutzer nun, dass es sich nicht um echte Agency handelt, was wir im Exkurs mit dem Infragestellen seines freien Willens beschrieben haben.

²²¹ vgl. Matheas 2002, 30

Matheas folgert nun, dass: „On subsequent replays of the world, the player and the observer become the same person.“²²². Beim zweiten Durchlauf wären demnach der Beobachter und der Nutzer *dieselbe Person*, und zwar *zur selben Zeit*.

Matheas veranschaulicht mit diesem Beispiel einen Perspektivunterschied, der zwischen Agency und Transformation als Variation besteht:

„[...]agency is a first-person experience induced by making moment-by-moment decisions within a balanced (materially and formally) interactive system, while transformation as variety is a third-person experience induced by observing and reflecting on a number of interactive experiences.“²²³

Die visuelle Perspektive der agency ist demnach zwingend First-Person, während die der Transformation als Variation zwingend Third-Person ist. Beim zweiten Spielen tritt jedoch *faktisch* kein Unterschied auf: Die visuelle Perspektive in *Façade* ist First-Person, und lässt sich nicht ändern. Dass der Nutzer innerlich den zweiten Durchlauf mit dem Ersten vergleicht, und dass er dies von einer *innerlich* anderen Perspektive aus tun muss als aus der First-Person-Perspektive, ist klar. Die Frage ist nur, inwiefern sich diese innerliche Perspektivänderung mit dem interaktiven neo-aristotelischen Modell vereinbaren lässt.

Erinnern wir uns daran, dass über dem Nutzer in diesem Modell der Autor, und unter ihm das Publikum steht. Kann der Beobachter nun eine der beiden Rollen einnehmen, kann demnach der Nutzer gleichzeitig Nutzer und Zuschauer, oder Nutzer und Autor sein?

Ohne diese Frage an dieser Stelle abschließend beantworten zu wollen, lassen sich doch ein paar logische Schlüsse ziehen: Erstens ist die innerliche Perspektive nur deshalb anders, weil der Nutzer mit dem Plot aus dem ersten Durchlauf vergleicht. Dass er *mit dem Plot* vergleicht, und eben nicht mit der Inszenierung (auch wenn die Inszenierung möglicherweise die visuelle Manifestation des Plots in seinem Gehirn darstellt), lässt darauf schließen, dass es sich um eine auktoriale Perspektive

²²² ebenda

²²³ Matheas 2002, 30

handelt, da der Plot das erste ist, womit verglichen wird. Setzt man die Third-Person Perspektive mit einer auktorialen, also gottgleichen Perspektive gleich, so wäre im zweiten Durchlauf nach dieser Logik der Nutzer gleichzeitig der Autor der Geschichte. Der Charakter des Nutzers stellt somit mit seinen formenden Handlungen die Ausführung des Plots dar, den der Nutzer sich aus auktorialer Perspektive vorstellt. Nun weist Ryan aber zu Recht darauf hin, dass der Nutzer vielleicht die Perspektive des Autors, aber nicht seine kreative Kraft besitzt²²⁴. Dies gilt noch nicht einmal dann, wenn es sich nicht um vorgegebene Pfade handelt. Wenn der Nutzer also, wie in *Façade*, eigentlich frei entscheiden kann, welche Worte er benutzt, so heißt dies noch lange nicht, dass er damit wirklich die Funktion eines Autors ausfüllen kann. Er besitzt zwar, wie beschrieben, Möglichkeiten, den Handlungsablauf in Form der Anordnung der Beats und auch ein Stück weit den Inhalt der Handlung zu beeinflussen; er kann aber letztlich nicht *sagen*, dass die Geschichte in einer komplett anderen Weise verläuft oder endet, da es sich bei *Façade* um ein pre-authored System handelt, in dem die Story letztlich innerhalb und außerhalb der einzelnen Beats bereits von Autoren geschrieben worden ist²²⁵. Er kann demnach nach wie vor nur *wählen*, aber nicht erschaffen, selbst trotz der Möglichkeit, seine Worte frei zu nutzen. Die Tatsache, dass die Kausalkette der User-Intention erstens erst beim Charakter anfängt, und zweitens nicht auch in Richtung Plot geht, bestätigt diese Annahme. Das Gleiche gilt für die Kausalkette des Materials: Der Plot *an sich* bietet in diesem Modell offensichtlich kein Material (welcher Form auch immer), dass sich vom Nutzer nutzen ließe.

Die Logik, Perspektive mit Rolle gleich zu setzen, funktioniert demnach nicht. Selbst wenn wir also annehmen, dass der Nutzer die auktoriale Perspektive beim zweiten Durchlauf innerlich einnimmt, so heißt das noch nicht, dass er auch Autor *ist*.

Wie sieht es nun mit der Zuschauerperspektive aus? Diese ist meines Erachtens nach unabhängig von der Transformation als Variation, da der Nutzer im zweiten Durchlauf wie beschrieben vom Plot ausgeht, und nicht von der Inszenierung, wie der Zuschauer. Da Matheas jedoch beschrieben hat, wie

²²⁴ vgl. Ryan 2001, 283

²²⁵ vgl. Arinbjarnar 2008, 6

der Nutzer die Materialursachenkette bis zum Plot hochgeht, also aus der Sicht des Zuschauers, um die formale Affordanz vom Plot aus verstehen zu können, scheint die Zuschauerperspektive auch dem Nutzer nicht fremd zu sein. Diese ist in diesem Fall natürlich ursächlich keine *innerliche* Perspektive, was sie wiederum vom Fall der Transformation als Variation abgrenzt.

Darüber hinaus haben wir gesagt, dass im Dialog der Nutzer gar keine andere Wahl hat, als die Perspektive des Zuschauers ein zu nehmen. Zur Wiederholung: Der Nutzer muss, um die einzelnen Materialien für seine Aktionen nutzen zu können, verstehen, was die Charaktere denken. Dafür muss er, letztlich permanent, die kausale Materialursachenkette interpretieren. Warum ein Charakter das und das tut, sagt, und was er wohl denkt, muss dem Nutzer bewusst sein, um durch eigene Sprache das Denken, Sprechen und Tun der anderen Charaktere beeinflussen zu können. Er kann dabei letztlich nur das Denken der Charaktere verstehen, wenn er ihre Sprache interpretiert. Er hat also keine andere Möglichkeit, als die Kausalkette vom Punkt des Zuschauers aus nach oben zu gehen.

Da der Nutzer dies *permanent* tut, kann man möglicherweise von der gleichzeitigen Rolle des Nutzers und Zuschauers in Façade reden.

2.2.2.3 Kontext der Systeme

Laut Matheas enthält die Façade-Architektur folgende Elemente: Story Level Interaktion, also Drama Management²²⁶, believable agents, also glaubwürdige virtuelle Charaktere, und ein NLP-System zum Erkennen der Sprache. Das Ganze sieht er im Kontext eines „[...]first person, graphical, real-time interactive drama.“. Die grafische Oberfläche, die First-Person-Perspektive, sowie die dramatische Struktur (des Spannungsbogens) sind demnach entscheidend. Er selbst kennt zu diesem Zeitpunkt (2002) keine andere veröffentlichte Architektur, die all diese Elemente enthält. Er nennt zwar ein vergleichbares Interaktives

²²⁶ Da wir Story eher als reinen Inhalt begriffen haben, der keine Struktur besitzt, würde dies eher der Plot Level Interaktion entsprechen. Da jedoch Drama Management vom Drama Manager ausgeht, sind dies eher zwei Punkte als einer.

Drama, das von Zoesis 1999 auf dem „AAAI Fall Symposium on Narrative Intelligence“ vorgestellt wurde, dieses wurde jedoch nie veröffentlicht und findet sich demzufolge auch nicht auf der Website dieses Symposiums wieder^{227 228}.

Folgen wir Arinbjarnar, so lässt sich das „Interaktive Drama“ Façade in die Kategorie der „Story Based Systems“ eingliedern, die im Ggs. zu den „Emergent Systems“ wie bereits angesprochen eine vom Autor bereits erstellte Storyline besitzen, und darüber hinaus bereits komplett erstellte gesciptete Inhalte, wie im Dialog von Façade der Fall²²⁹. Meist steuert ein (drama) manager die Agenten, sodass diese als maximal semi-autonom bezeichnet werden können. Die Emergent Systems sind, da sie keine Storyline und keine gescipteten Inhalte besitzen, komplett auf die Aktionen des Charakters und des Nutzers angewiesen, die durch ihre Interaktion die Story generieren. Zwar gibt es hier auch oft manager, diese haben jedoch keinen so starken Einfluss auf die Agenten, sodass diese autonomer sind als bei Story-based-Systems. Meist setzen diese manager Plot Points, etablieren Szenen oder verwalten die Umgebung.²³⁰

Arinbjarnar stellt eine Zusammenstellung verschiedener Systeme auf, die wir im Folgenden grob auf die von Matheas angegebenen Elemente überprüfen könnten, um heraus zu finden, ob die von Matheas gemachte Aussage immer noch aufrecht zu erhalten ist. Dabei muss jedoch berücksichtigt werden, dass die Veröffentlichung von Arinbjarnar im August 2008 gemacht wurde. Demzufolge stellt auch dies nicht den aktuellen Stand²³¹ dar, unabhängig davon, dass die von ihr angegebenen Systeme auch nicht den gesamten Forschungsstand widerspiegeln, und dass ein Vergleich aller Systeme mit diesen Kategorien den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde. Da eine reine Nennung der Systeme sinnlos, weil redundant ist, wird an dieser Stelle auf die von Arinbjarnar gemachten Angaben zu den Systemen verwiesen.

²²⁷ vgl. o.V., letzter Abruf 16. August

²²⁸ vgl. Matheas 2002, 3

²²⁹ Storyline im Sinne von Story Outline, also Aneinanderreihung von Beats, vgl. Hant 1999, 28

²³⁰ vgl. Arinbjarnar 2008, 6, 11, 23f.

²³¹ (August 2009)

2.2.2.4 Differenzthese

Wie unter Punkt 2.2.2.1 bereits argumentativ dargelegt, ist durch die permanente Interpretation der Kausalkette der Materialursache durch den Nutzer gleichzeitig seine Rolle als Zuschauer möglicherweise gegeben. Die First-Person-Perspektive scheint diese Annahme zu unterstützen.

Berücksichtigt man jedoch die Tatsache, dass ein Zuschauer im neo-aristotelischen Modell eben deshalb ein Zuschauer ist, weil er eben nicht in der Aktion involviert ist, so ergibt sich tatsächlich ein Unterschied zwischen dem Zuschauer im Nutzer und dem Zuschauer an sich. Der Zuschauer an sich befindet sich nicht in der Aktion. Er kann zwar die First-Person-Perspektive einnehmen, wenn das Medium sie ihm gestattet; er bleibt aber ein Zuschauer, eben weil er die Kausalkette nur interpretiert, nicht aber die Aktion selbst formt. Der Nutzer kann demnach, ähnlich wie beim Autor, die Perspektive des Zuschauers einnehmen. Er kann jedoch nicht wirklich in seine Rolle schlüpfen. In diesem Fall aber nicht aus dem Grund, weil er zu wenig Einfluss hat, sondern weil er zu *viel* Einfluss besitzt.

An dieser Stelle drängt sich die Idee auf, Zuschauer, Nutzer und Autor hierarchisch in eine Ordnung ein zu fügen, die von wenig Einfluss und viel Interpretation bis zu viel Einfluss und wenig Interpretation (zumindest während des Formens der Handlung) reicht. Dass der Nutzer genau dazwischen liegt, also nach diesem Modell sowohl einen mittleren Einfluss als auch einen mittleren Interpretationsspielraum besitzt, passt nur scheinbar in die Definition von Matheas, die wir hier zwecks der besseren Übersicht noch einmal aufführen:

„A player will experience agency when there is a balance between the material and formal constraints.“²³². Matheas sieht in der Balance zwischen Interpretation und Formung seinen Begriff des Einflusses. In diesem kurzen Textabschnitt wurde Einfluss jedoch mit Formung, also Formursache gleichgesetzt. Genau diese Gleichsetzung nimmt Matheas nicht vor, und deshalb ist sein Begriff des Einflusses nicht mit der Formursache gleich zu setzen. Wollte man dies jedoch tun, und somit der

²³² Matheas 2002, 27

obigen Argumentation folgen, so würde die Definition so lauten:

„Ein Nutzer empfindet seine Rolle, wenn er gleich viel Formungs- wie Interpretationsspielraum besitzt.“

Ohne diese letztlich spekulativen Gedanken weiter zu verfolgen, lässt sich doch festhalten, dass die Rolle des Zuschauers im neo-aristotelischen Modell anders ist, als die Rolle des Nutzers, eben weil der Nutzer ein Teil der strukturellen Elemente des Dramas ist. Dadurch, dass die „Perspektive“ (nicht im Sinne von First, Second oder Third-Person) in diesem Modell an Formung und Interpretation gekoppelt ist, ändert sie sich mit dem Grad der Formung und Interpretation. Sieht der Autor demnach zuerst den Plot, den er formt, und der Zuschauer demnach zuerst die Inszenierung, die er interpretiert, so sieht der Nutzer wie beschrieben zuerst die Inszenierung, dann den Plot, wird aber in der Folge nicht zum Autor, oder Zuschauer, da er nie nur interpretiert, und nie nur formt. Der Zuschauer, oder Rezipient, wird in diesem Zusammenhang also als letztlich komplett passive Kraft verstanden, die nichts beeinflussen kann, während der Autor als aktive Kraft verstanden wird, die alles beeinflussen kann, und der Nutzer letztlich dazwischen liegt²³³.

Hartmann beschreibt im Kontext der „IF“ dieses Zwischenstadium: „Der Spieler hat die Funktion eines Rezipienten, der von den Möglichkeiten, die der Autor zur Verfügung stellt, Gebrauch macht.“²³⁴. Würde der Nutzer, hier als Spieler bezeichnet, allerdings tatsächlich die Rolle des, im Kontext dieses Textes und Modells verstandenen, passiven Zuschauers bzw. Rezipienten einnehmen, so würde er *sich selbst* bei der Aktion zusehen. Dies müsste eben deshalb passieren, weil der Nutzer nicht nur interpretieren, sondern auch formen kann, eben weil die „Perspektive“ an Formung oder Interpretation gekoppelt ist. Der Konflikt, dass der Zuschauer/Rezipient als komplett passiv begriffen wird, wäre damit jedoch noch immer nicht gelöst. Es muss demnach eine Umdefinition des Begriffs des Rezipienten geben, wie dies im Kontext der Diskussion des Begriffs der Interaktivität bereits geschieht, allerdings bei

²³³ vgl. Laurel 1991

²³⁴ Hartmann 2004, 118

gleichzeitigem Erhalt des Begriffs des passiven Rezipienten²³⁵. Schließlich lässt sich nicht leugnen, dass auch ein nicht in Façade involvierter Zuschauer eine Rolle in dem Ganzen einnehmen kann, und eben diese Rolle wäre gleich zu setzen mit der bisherigen Rolle des Zuschauers. Eine Verschmelzung des passiven Rezipienten, also Zuschauers, und des Nutzers kann es demnach nicht geben, nur eine Umdefinition des bisherigen Begriffs des Zuschauers/Rezipienten bei gleichzeitiger Abspaltung des undefinierten Begriffs (Nutzer/Beteiligter) von dem dann ursprünglich verstandenen Begriff. Unsere Differenzthese, dass Zuschauer und Nutzer in einer Rolle verschmelzen, kann demnach nicht aufrecht erhalten werden, unabhängig von der Unsicherheit einer Umdefinition des Begriffs des Einflusses in diesem Textabschnitt.

Die im Kontext der Analyse des neo-aristotelischen Modells auch mögliche These, dass der Nutzer *Teil des Dramas* ist, wird nicht berücksichtigt, da dies hieße, jedes Element des Dramas mit Computerspiel und Theater zu vergleichen. Sieht man sich die bestehende Differenzthese an, so wird klar, dass bereits mehrere Elemente des Dramas in ihr vorhanden sind: Mythos, Charakter, Sprache, und ableitend gesehen auch Melodik und Gedanke. Auch die Inszenierung findet sich wieder, da es sich um einen „sprachlichen“ Dialog handelt und der Begriff der Sprache auch u.a. auf Gesten ausgeweitet wurde. Die Tatsache, dass diese These all diese Elemente nicht isoliert, sondern miteinander verbunden behandelt, macht sie meines Erachtens nach geeignet, beide vorgestellte Bereiche von Façade, also die dialogische Sprachhandlung und das interaktive neo-aristotelische Modell, ab zu decken. Natürlich muss man, um die gesamte These zu erfüllen, die einzelnen Teile der These erfüllen, unabhängig vom Zusammenhang. Da aber die Interpretation der Einzelteile von eben diesem Zusammenhang abhängt, könnte man sie nicht komplett isoliert für den Vergleich nutzen. Unsere einzige These lautet demnach (verkürzt):

„Der Nutzer bildet durch den sprachlichen Dialog mit dem Agenten z.T. Inhalt und Aufbau der Handlung.“

²³⁵ vgl. Goertz 2004, 106

2.3 Vergleich Façade und Computerspiel, Differenzverifikation

2.3.1 Vergleich anhand der These

Die Medien, die wir vergleichen wollen, unterscheiden sich potentiell in der Form und/oder Funktion, die Kommunikation in ihnen hat. Auf die Differenzthese bezogen heißt das: Façade ist deshalb kein Computerspiel, weil die Funktion der Kommunikation in Form des sprachlichen Dialogs in Façade die des Inhalts und Aufbaus einer Handlung ist. Man müsste demnach wenigstens *ein* eindeutig gleich definierbares Computerspiel finden, um die These zu widerlegen.

Es gibt nun aber verschiedene Probleme, die eben diesen Fall unwahrscheinlich machen: Erstens gibt es, unabhängig von der möglichen Eingrenzung (s.u.), schlicht zu viele Computerspiele, als dass ein Auffinden eines so definierbaren Spiels möglich wäre. Zweitens würde selbst beim Finden eines solchen Spiels und dem Beweis der These die Frage im Raum stehen: Ist der Beweis repräsentativ, kann also daraus abgeleitet werden, dass Façade *kein* Computerspiel ist? Und drittens offenbart sich in dieser Frage ein Defizit, dass auch bereits bei der Ontologie des Computers und der Anerkennung des Theaters als Medium zu sehen war: Es gibt keine wissenschaftlich generell anerkannte Definition des Computerspiels²³⁶.

Unabhängig von diesen Unsicherheiten ist es jedoch sinnvoll, zunächst zu versuchen, Façade in der Welt der Computerspiele zu verorten, um dann über eine mögliche vorhandene Definition eines Genres das Problem des Einzelfalls zu lösen. Zwar ist auch die Einteilung in Genres nicht eindeutig, ebenso wenig wie die Definition des Einzelgenres, wie noch zu sehen sein wird; die folgende schematische Einordnung kommt unserer Differenzthese jedoch z.T. entgegen.

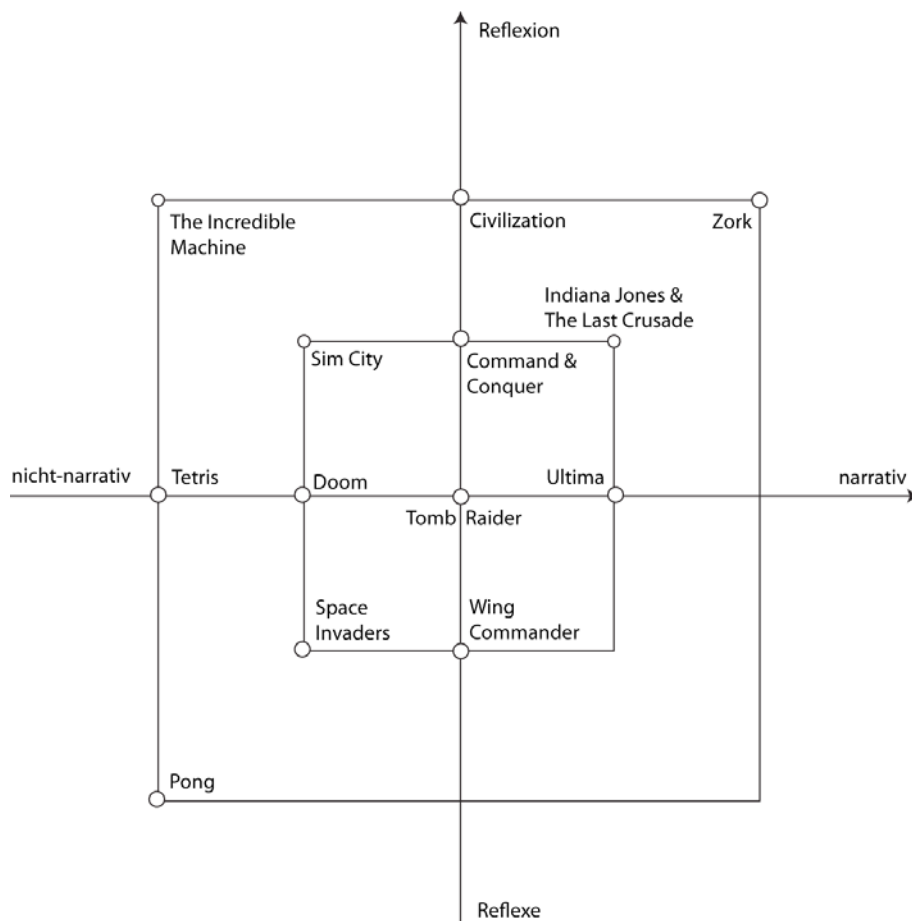
Es gibt in unserer These zwei Pole, die wie gesagt einerseits die Form und andererseits die Funktion der Kommunikation betonen. Konzentrieren wir uns nun zunächst auf die Funktion, so wird klar, dass es um die Bildung von Inhalt und Aufbau von Handlung geht. Es geht mit anderen Worten um *Narration*,

²³⁶ vgl. Hanke 2007, 7ff.

zunächst verstanden im Sinne von Hartmann, also darum, wie narrativ das Spiel ist, „[...]das heißt wie sehr [...] über das Spiel eine Geschichte mit einer Handlung in einer Erzählwelt und mit Charakteren vermitteln[t]“²³⁷ wird.

Hartmann entwickelt, basierend auf dem Grad der Narration, der von nicht-narrativ bis narrativ geht, und dem Grad des Reflexes, der von reflexorientiert bis reflexionsorientiert geht, ein Raster, welches er als „[...]idealtypisches Schema[...]“ charakterisiert²³⁸²³⁹. In diesem sind exemplarisch Computerspiele nach den oben genannten Graden eingeordnet.

Abb. 4: Idealtypisches Schema der Computerspiele²⁴⁰



²³⁷ Hartmann 2004, 66

²³⁸ ebenda, 67

²³⁹ vgl. Abb. 4

²⁴⁰ in Anlehnung an Hartmann 2004, 67

Reflexorientiert bedeutet dabei, dass der Spieler zum Spielen „[...]schnelle Reaktionen mittels Joystick, Maus oder Tastatur[...]“ benötigt, reflexionsorientiert bedeutet die Anstrengung der „[...]Kombinationsfähigkeiten und [...] Phantasie des Spielers[...]“. Er selbst betont dabei, dass dieses Schema keine empirische Genauigkeit bietet, da lediglich bekannte Spiele, aber nicht alle ähnlichen Spiele in das Schema eingeordnet wurden, und darüber hinaus die „genaue Einordnung noch weiter ausgearbeitet werden müsste.“²⁴¹

Unabhängig davon ist dieses Schema für unsere Einordnung z.T. geeignet, da es nicht nur den Aspekt des Grades der Narration beinhaltet, sondern wie beschrieben auch Reflex und Reflexion. Zunächst ist der *Grad* der Narration jedoch wichtig, auch wenn diese Einteilung etwas ungenau scheint: Spiele, die kaum eine Geschichte erzählen, wie beispielsweise Pong, müssen in irgendeiner Form von Spielen abgegrenzt werden können, die in eine Geschichte eingebettet sind, wie z.B. Tomb Raider. Natürlich wird im Grad der Narration, wie er hier verstanden wird, eine Feinheit wie beispielsweise der dramaturgische Spannungsbogen in *Façade* nicht unbedingt berücksichtigt. Aber dies soll uns zunächst nicht kümmern.

Der Pol der Form der Kommunikation in unserer These wird durch das Schema ebenfalls abgedeckt, wenn auch nur abstrahiert. Bezogen auf den sprachlichen, in diesem Fall speziell textbasierten und verbalen Dialog mit den Agenten lässt sich vermuten, dass sowohl Reflexion als auch Reflex bei diesem Dialog gefragt sind²⁴². Die Tatsache, dass sowohl gesprochene als auch geschriebene Sprache in diesem Dialog vorkommen, verkompliziert zweifellos diese Vermutung, da in der semiotischen Unterscheidung zwischen gesprochener und geschriebener Sprache „Spontaneität“ als Hauptunterscheidung zwischen beiden Modi begriffen werden kann²⁴³. Während verbale Sprache schnell und spontan erfolgt, ist geschriebene Sprache somit eher langsam und unspontan. Dass, wie bereits erwähnt, die geschriebene Sprache in *Façade* meist sehr schnell und

²⁴¹ Hartmann 2004, 65ff.

²⁴² Das Wort des Reflexes bietet sich für einen dialogischen Prozess nicht zwingend an. Wir setzen, um es dennoch nutzen zu können, Reflex deshalb mit „(impulshafter) Intuition“ gleich.

²⁴³ vgl. Yabuuchi 1998, 6

„spontan“ eingesetzt werden muss, um eine Chance im Kommunikationsprozess zu haben, scheint jedoch diese Unterscheidung innerhalb des Dialogs zu relativieren. Da an dieser Stelle keine empirische Aussage getroffen werden muss, können zwei Studien zu Façade belegen, dass die Geschwindigkeit des textbasierten Dialogs sehr hoch sein muss:

„Players commented on the need for appropriate ‘timing’ in order to interact well with Façade. Some players felt that the conversation moved at a fast pace like a “run-away train” [...] causing characters to “move on” [...] before they had sufficient opportunities to address a particular topic.“²⁴⁴

„Some commented that they didn’t have enough “space to say my things;“ they were contently “being cut-off“, as it takes them time to type or they lost the opportunity due to pacing.“²⁴⁵

Bezogen auf die semiotische Unterscheidung mit dem Kriterium der Spontaneität scheint demnach fest zu stehen, dass diese in Façade keine Rolle spielt, da gesprochene und geschriebene Sprache in einem ähnlichen Geschwindigkeitslevel angesiedelt sind²⁴⁶. Der Reflex bei der Text-Antwort bzw. Aussage des Nutzers scheint demnach gegeben. Es müsste also möglich sein, die getippte Sprache aufgrund der Geschwindigkeit des Dialogs in Façade wie eine Waffe in einem Ego-Shooter, quasi reflexartig, zu benutzen, wenn man nur schnell genug tippt²⁴⁷. Verorten wir Façade narrativ auf der rechten Seite der y-Achse, würde damit Hartmanns Vermutung widerlegt werden, „[...]dass sich Narrativität und Reflexe gegenseitig ausschließen.“, weil für das Feld „Reflexe/narrativ“ kein Beispiel gefunden werden konnte²⁴⁸.

²⁴⁴ Mehta/Dow/Matheas et al. 2007, 6 (dgt. Einzeldokument)

²⁴⁵ Milam/El-Nasr/Wakkary 2008, 104

²⁴⁶ Was eine Rolle spielt, sind natürlich die Probleme der Nutzer, mit der Geschwindigkeit der Interaktion mit zu halten. Das Interface der Tastatur begrenzt prinzipiell die Möglichkeit, das eigentlich vorhandene Geschwindigkeitslevel der geschriebenen Sprache zu erreichen.

²⁴⁷ vgl. Milam/El-Nasr/Wakkary 2008, 103: „One commented using text conversations was „like I have a weapon, but I don’t know how to use it.““

²⁴⁸ Hartmann 2004, 70

So einfach ist es jedoch nicht. In einer dritten Studie wurden drei verschiedene Interfaces getestet: Einmal die Eingabe des Textes per Tastatur, dann die Eingabe per Spracherkennung, und als drittes eine Augmented Reality Version, die uns hier jedoch nicht weiter interessieren soll. Die Studie zeigt, dass Tippen einen höheren Anteil an Reflexion enthält als Sprechen, was, folgen wir Hartmanns Modell, natürlich dem Reflex genau entgegensteht: „For one, typing statements out provided an opportunity to reflect and visually process statements before they were entered[...]“²⁴⁹.

Selbst wenn also die Geschwindigkeit der Eingabe nicht relevant sein mag, so ist doch die Funktion, die Nutzer der getippten Sprache einräumen, entscheidend. Da diese visuell sichtbar ist, bevor sie an die Agenten abgeschickt wird, tritt ein höherer Grad an Reflexion ein, als bei der rein gesprochenen Sprache. Nun muss jedoch eine Einschränkung gemacht werden, die das Ganze wieder auf den Aspekt der Geschwindigkeit zurückwerfen kann: Die gesprochene Sprache wurde ebenfalls auf dem Bildschirm der Nutzer eingetippt²⁵⁰. Sie war demnach nur emuliert. Verschiedene Nutzer hatten ein Problem damit, dass die Sprache erst zeitverzögert vom Computer interpretiert wurde:

„[...]Other players referred to the inherent delay between speaking and the words appearing on screen, “It was like my words had not caught up yet...like the computer had not yet generated what I said[...]”²⁵¹

Diese Zeitverzögerung tritt logischerweise bei der getippten Sprache nicht auf. Entscheidend ist aber, dass die Reflexion offensichtlich ein notwendiger Anteil in der Kommunikation in Façade ist, und dass dieser Anteil schneller und direkter erreicht werden kann, wenn er schriftlich erfolgt. Selbst wenn man nun also in der Lage wäre, so schnell zu tippen, wie man spricht, dann wäre Interface-bedingt die Reflexion immernoch größer als bei der gesprochenen Sprache, der Reflex demnach

²⁴⁹ Dow/Mehta/Harmon 2007 et al., 8 (dgt. Einzeldokument)

²⁵⁰ Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes, da die Spracherkennung von einem Mann hinter einem Vorhang gemacht wurde, humoristisch „Wizard of Oz“ genannt, vgl. Dow/Mehta/Harmon et al. 2007, 3f. (dgt. Einzeldokument)

²⁵¹ Dow/Mehta/Harmon et al. 2007, 8 (dgt. Einzeldokument)

weniger stark als die Reflexion. Ein anderer Nutzer zeigt, dass genau dies der Fall ist:

„For player 9, the commitment inherent in speech interaction [...] actually affected his game play, “when I first walked in I couldn’t find Grace and when I finally saw her, I just blurted out...‘oh, there you are!’ (laughs), but I didn’t want to *say* that...I guess I wasn’t going to get any dialog to myself (laughs)[...]”²⁵²

Dieser Nutzer empfindet den erhöhten Grad der Spontaneität beim sprachlichen Interagieren als hinderlich für seine Reflexion, eben weil ihm durch seine verbale Spracheingabe die stärkere Reflexion durch die Texteingabe verwehrt bleibt. Der erhöhte Grad an Reflex führt zu Reaktionen, die nicht beabsichtigt, weil nicht reflektiert sind. Somit kann ein sinnvolles Spielen in Façade tatsächlich nur dann erfolgen, wenn ein höherer Grad an Reflexion als an Reflex besteht²⁵³. Auch wenn die getippte Spracheingabe genau so schnell wie die verbale Spracheingabe erfolgt, so enthält sie dennoch mehr Reflexion als Reflex, eben weil durch die direkte Verbindung zwischen Eingabe der Zeichen und visueller „Bestätigung“ kein „reflexives Loch“ entsteht, Reflexion demnach bereits während der Eingabe erfolgt. Die verbale Eingabe mag demnach auf den Reflex bezogen schneller sein; die textuelle Eingabe ist jedoch auf die Reflexion bezogen *immer* schneller.

Spontaneität lässt sich demnach nicht mit Geschwindigkeit verbinden. Während die Spontaneität bei der gesprochenen Eingabe höher ist, weil weniger Reflexion seitens des Nutzers auftritt, ist sie bei der textuellen Eingabe geringer, weil der Grad der Reflexion höher ist. Die Geschwindigkeit bei beiden Eingabeformen ist jedoch (theoretisch) gleich.

Bezogen auf die Reflexion müsste an dieser Stelle eine Analyse der Gedanken der Nutzer in Façade erfolgen. Wir gehen jedoch davon aus, dass Reflexion zum Verständnis der eigenen Rolle und des Plots vorhanden sein muss, da der Nutzer theoretisch, wie weiter oben beschrieben, die Materialursachenkette interpretiert, um die Formursachenkette nutzen zu können. Die

²⁵² Dow/Mehta/Harmon et al. 2007, 8 (dgt. Einzeldokument)

²⁵³ Natürlich gilt dies nicht generell, da es sich hier nur um die Bewertung eines Spielers handelt. Aber: Siehe weiter im Text.

Tatsache, dass der Plot die Handlungsfreiheit einschränken *kann*, impliziert zumindest einen gewissen Anteil an Reflexion, also an Denken. Das neo-aristotelische Modell beinhaltet darüber hinaus das Element des Gedankens. Das Ganze ist deshalb problematisch nach zu weisen, da in den Studien zu Façade die Nutzer zeitlich *nach* der Interaktion befragt wurden. Zumindest aus diesen Aussagen lässt sich jedoch ein gewisser Anteil an Reflexion destillieren, der wohl bereits während der Interaktion stattgefunden hat:

*„I guess saying I want to go to Italy pissed him off, brings up bad memories, it didn't turn out good for them.... So me saying Italy reminds him of going there and something atrocious [Anm. d. Verf.: Grauenhaftes, Entsetzliches] must have happened there”.*²⁵⁴

Die Tatsache, dass der Nutzer offensichtlich seinen Dialog mit Trip reflektiert, und während der Interaktion höchstwahrscheinlich eine Wirkung eingeordnet hat, lässt auf eine Reflexion während der Interaktion schließen. Darüber hinaus lässt sich an diesem Beispiel erkennen, dass durch Interpretation der Materialursachenkette eine Formursache in Form eines (bereits geschehenen) Plots interpretiert wird, wie auch innerhalb der Originalquelle eindeutig gesagt wird: „Players are adept at creating elaborate back-stories to make sense of character reactions.“²⁵⁵.

Ohne an dieser Stelle noch weiter in die Materie ein zu tauchen, lässt sich feststellen, dass Reflexion zum *sinnvollen* Nutzen von Façade offensichtlich notwendig ist²⁵⁶. Eine mögliche Verbindung zwischen Reflexion und Narration, wie in diesem Beispiel dargestellt, scheint in Façade zu existieren.

Will man Façade nun in das Schema einordnen, so muss man bezogen auf die Spezifika der Narration in Façade Abstriche machen. Reflex und Reflexion lassen sich allerdings in einen

²⁵⁴ Mehta/Dow/Matheas et al. 2007, 5 (dgt. Einzeldokument)

²⁵⁵ Mehta/Dow/Matheas et al. 2007, 5 (dgt. Einzeldokument)

²⁵⁶ Eine soziologische Einordnung des Dialogs ließe sich hier treffen, um Reflexion im Dialog zu begründen: Siehe dazu Punkt „2.2.1.2 Exkurs: Soziale Interaktion durch Sprache“, Definition Weber. Durch subjektiven Sinn und Bezug zu anderen „Menschen“ stellt sich ein Grad der Reflexion im Dialog ein.

Grad einordnen, der (nicht nur) aufgrund des Interfaces wie angesprochen stärker im Bereich der Reflektion liegt, also über der x-Achse. Im Folgenden werden dennoch die Spiele *auf* der x-Achse mit berücksichtigt.

Bezogen auf den Grad der Narration kann man es wohl eindeutig *auf* der, oder auf der rechten Seite der y-Achse sehen, da es im Ggs. zu Sim City²⁵⁷ vergleichbar ausgeformte Charaktere besitzt, und im Ggs. zu Doom²⁵⁸ über das „Spielen“ an sich eine Geschichte vermittelt. Weiter rechts stehen Command & Conquer und Tomb Raider. Hartmann balanciert seine Argumentation bezogen auf Tomb Raider auf dem Schnittpunkt der Achsen aus: „Das Spiel ist in eine Geschichte eingebettet, zudem gibt es mit der Spielfigur Lara Croft einen starken Charakter. Dennoch besteht das Spiel selber vor allem aus Erkunden des Raumes sowie Besiegen von Gegnern. Es macht daher Sinn, das Spiel an die Kreuzungspunkte der Achsen zu legen.“²⁵⁹²⁶⁰.

Will man Hartmanns Argumentation verstehen, so muss man jeden einzelnen Satzteil mit einem der vier Achsenenden verbinden: Die Einbettung in die Geschichte ist eher nicht narrativ zu nennen, da Cut Scenes das Spielerlebnis unterbrechen²⁶¹. Der starke Charakter Lara Croft führt jedoch eher in die narrative Richtung, da Charakter ein Teil der Definition von Narration für Hartmann ist. Das Erkunden des Raumes nimmt dem Ganzen seine narrative Komponente, ist aber gleichzeitig eine Möglichkeit zur Reflexion für den Spieler, während das Besiegen von Gegnern im Ego Shooter Genre eher die Reflexe anspricht.

Façade lässt sich allein wegen der nicht vorhandenen Verwendung von Cut Scenes in einer narrativ stärkeren Richtung, also

²⁵⁷ vgl. Ryan 1997, 87

²⁵⁸ Hutchison 2008 (Website): „However, Doom’s gameplay [...] was about killing science-fiction monsters in corridors with a variety of weapons, with no narrative offered[...].“

²⁵⁹ Hartmann 2004, 69

²⁶⁰ Der „starke Charakter“ Tomb Raider wird dabei auch von anderer Seite, obgleich kritisch, bestätigt: Siehe Kennedy 2002 (Website): „Lara is provided with a narrative past appropriate to her status as an adventurer [...] and an aristocratic English accent – a greater degree of characterization than the norm.“

²⁶¹ Newman 2002 (Website): „[...]They [videogames, Anm. d. Verf.] might present cut-scenes that advance the game’s framing narrative (if one is present) as in the [...] Tomb Raider series[...].“

weiter rechts verorten. Für Command & Conquer gilt das Gleiche: Zwar ist weniger Reflex als Reflexion gefragt, da man Truppen kommandieren und Missionen erfüllen muss, aber die Nutzung von Cut Scenes bringt auch hier die Geschichte voran²⁶². Dies gilt für alle Teile von Command & Conquer, bis auf „Generals“, welches auf Cut-Szenes verzichtet und dafür Text-einblendungen macht. Es enthält dennoch wenig Hintergrundgeschichte²⁶³.

Im Vergleich mit Civilization kann gesagt werden, dass, wie Hartmann ausführt, „[...]die Erzählung auf einer übergeordneten Ebene[...]“²⁶⁴ stattfindet. Sie ähnelt vielmehr einer Geschichtsschreibung als der Erzählung einer Geschichte, und ist deshalb eher episch als tragisch. Die Charaktere sind in Civilization nicht so ausgeformt wie in Ultima, weshalb dieses weiter rechts steht. Im Vergleich mit Ultima lässt sich bezogen auf den Grad der Narrativität kein Unterschied feststellen. Da Ultima ein episches Spiel ist, weil der Held von Ultima eine riesige Welt erforscht und dabei Abenteuer erlebt, handelt es sich, genau wie bei Civilization, um eine andere Art von Erzählung als bei Façade, welches dramatisch und damit zeitlich geraffter ist, auf die Differenzthese bezogen also nur eine bestimmte Größe der Handlung hat, die mit der Größe einer epischen Handlung nicht vergleichbar ist²⁶⁵. Das Gleiche gilt für Zork²⁶⁶, auch wenn Murray zeigt, dass durchaus dramatische Situationen in Zork auftreten können²⁶⁷. Das Fehlen einer qualitativen Messung der Narration auf der Achse wird hier als Schwachpunkt in Hartmanns Modell besonders deutlich, auch wenn er diesen qualitativen Unterschied im Kontext von Civilization selbst benennt²⁶⁸.

²⁶² vgl. Hartmann 2004, 68

²⁶³ vgl. King/Krzywinska 2006, 69

²⁶⁴ Hartmann 2004, 69

²⁶⁵ vgl. Aristoteles 330 v.Chr., 17

²⁶⁶ vgl. Harpold 2007 (Website): „The player of Infocom’s 1982 text adventure game, Zork: The Great Underground Empire [...] is free to wander in the many “twisty little passages” above and below ground, and to interact with objects and creatures she encounters there, but at the risk of her confusion or peril[...]“

²⁶⁷ vgl. Murray 1997, 80f.

²⁶⁸ vgl. Hartmann 2004, 69 nach Neitzel 2001, 66

Zork ist, im Einklang mit unserer Argumentation, maximal reflektierend, da es ausschließlich auf Spracheingabe basiert²⁶⁹. Ein Reflex ist nur insofern vonnöten, als dass ein in Zork vorkommendes Monster den Nutzer auffrisst, wenn dieser nicht innerhalb einer bestimmten Zeitspanne reagiert²⁷⁰. Dies kann jedoch nicht wirklich als Reflex gelten, da ein Reflex ja noch die Möglichkeit offen ließe, sich zu retten. Nach Ablauf der Zeitspanne lässt sich jedoch nicht mehr „reflexartig“ reagieren. Darüber hinaus ist es maximal narrativ, da das gesamte Spiel auf Vermittlung einer Geschichte basiert, eben auch weil es die Geschichte tatsächlich selbst schreibt. Übersteigt man Hartmanns Grade der Reflexion und Narration, lässt sich wiederum nur ein Unterschied in der Qualität der Narration feststellen, da diese ebenfalls episch genannt werden kann (s.o.). Würde man ins’ Detail gehen, und damit Hartmanns Skala verlassen, müsste einem als Erstes die Tatsache auffallen, dass Zork keine grafische Oberfläche hat, und somit ein sprachlicher Dialog im Sinne der Differenzthese nicht möglich ist.

Indiana Jones and the Last Crusade besitzt nun eine grafische Oberfläche. Da das Spiel die Geschichte mit Handlung, Erzählwelt, und Charakteren des Films größtenteils vermittelt, ist es sehr narrativ²⁷¹. Hartmann untersucht es detailliert, und zeigt damit für uns an zwei Punkten Differenzen zu Façade auf: Bezogen auf das Interface, also auf Reflex und Reflexion, schreibt er, dass der Spieler zwar die Spielfigur mit der Maus steuert, aber für Handlungen „[...]aus einer Reihe von vorfabrizierten, textuellen Fragmenten die Befehle erstellen[...]“²⁷² muss. Von Bildung einer Handlung durch sprachlichen Dialog kann hier demnach keine Rede sein. Bezogen auf den Grad der Narration schreibt er, dass „[...]wirkliche Zustandsveränderungen der Geschichte[...]“ nicht stattfinden, „[...]solange die Action-Sequenzen andauern[...]“²⁷³. Da der Spieler während der Actionsequenzen seine Reflexe bemühen muss, der Ausgang der Action-Sequenzen jedoch die Geschichte beeinflusst, kann man in diesem Fall schon von einer Verbindung zwischen Re-

²⁶⁹ vgl. Murray 1997, 74

²⁷⁰ vgl. Harpold 2007 (Website): „When confronted by a grue, one should flee or turn a light on it; otherwise, one will be eaten and the game will come to an end.“

²⁷¹ vgl. Hartmann 2004, 140

²⁷² ebenda, 142

²⁷³ ebenda

flex und Narration sprechen, mit dem Unterschied, dass die Narration, also in diesem Fall die dramatische Wertveränderung, erst dann eintritt, wenn ein Ergebnis der Actionsequenz vorliegt. Von Gleichzeitigkeit kann also keine Rede sein. Man kann diesen Teil des Spiels eher als „Action-Scene“ bezeichnen, die im Unterschied zur „Cut-Scene“ jedoch Einfluss des Nutzers auf die Narration ermöglicht. Da es in *Façade* keine rein reflexartigen Handlungen geben kann, ist der Einbau solcher Action-Scenes ein klarer Unterschied zu *Façade*.

Insgesamt lässt sich durch diese auf und fernab der Skala stattfindenden Vergleiche feststellen, dass *Façade* irgendwo im Quadranten „Reflexion/narrativ“ verortet werden kann, auch wenn es keinem der von Hartmann skizzierten Spiele, vergleicht man auch mit Kriterien fernab der Skala, wirklich entspricht. Hartmann schreibt, dass dieser Quadrant gleich zu setzen ist mit dem Genre der „IF“, welches wiederum synonym zum Genre der „Adventure Games“ benutzt werden kann²⁷⁴. Matheas stimmt dem zu, er sieht im Adventure Game ein Text Adventure. Da sich das Text Adventure in den Neunziger Jahren jedoch zum Graphic Adventure weiterentwickelte, wird „IF“ im späteren Verlauf des Textes vom Graphic Adventure abgegrenzt, da es von ihm ausschließlich mit Text-Adventure gleichgesetzt wird²⁷⁵. Er bezieht sich jedoch im Folgenden nicht auf diesen Unterschied zwischen grafischer und schriftlicher Manifestation der Handlung, auch wenn diese, wie noch zu sehen sein wird, nicht unwichtig ist.

Sieht man sich die Definition an, die Hartmann für IF zusammenstellt, so fallen zunächst keine Unterschiede zu *Façade* auf. „IF“ bezeichnet alle Spiele, bei denen der Spieler das Gefühl hat, an einer Geschichte teil zu haben.“²⁷⁶. Hartmann ist sich der Problematik dieser Aussage bewusst, da sie sich auf das individuelle Gefühl des Spielers stützt, und demnach komplett subjektiv ist, ob eine IF auch als solche wahrgenommen wird²⁷⁷. Matheas stellt diese Aussage auf *Façade* bezogen in Frage, da er das neo-aristotelische Modell nicht als gleichzeitigen Garanten von agency und „storyness“, also eben dem

²⁷⁴ vgl. Hartmann 2004, 70

²⁷⁵ vgl. Matheas 2002, 19ff.

²⁷⁶ Hartmann 2004, 74

²⁷⁷ vgl. ebenda

Gefühl, an einer Geschichte teil zu haben, sieht. Er hält die generelle Kombination beider Gefühle allerdings auch nicht für ausgeschlossen²⁷⁸. Da man für einen endgültigen Beweis nun tatsächlich eine empirische Untersuchung benötigen würde, müssen wir die Definition von Hartmann zunächst so stehen lassen.

Façade, und ob es eher ein Spiel oder eher eine IF ist, war bisher bereits Gegenstand von Diskussionen. So fasst Matheas zusammen:

„Interactive drama, in its Aristotelian conception, currently inhabits a beleaguered theoretical position, caught in the cross-fire between two competing academic formations: the narrativists and the ludologists.“²⁷⁹

Die Ludologen, im Folgenden vertreten durch Frasca, versuchen, Interaktives Drama im Allgemeinen und Façade im Speziellen durch ihre Kritik vom Computerspiel ab zu grenzen, während die Narrativisten²⁸⁰, im Folgenden vertreten durch Bernstein, durch ihre Kritik das Interaktive Drama generell verunmöglichen, allerdings ohne es von IF aus zu schließen.

Der Hauptunterschied ihrer Kritik bezieht sich dabei auf die interaktive Freiheit des Spielers: Der Ludologe Frasca sieht - indem er sich auf Aspen Aarseth, und seine Kritik an Laurels Modell des Interaktiven Dramas bezieht - die Geschlossenheit des neo-aristotelischen Modells als Problem für die Computerumgebung, da der Spieler selbst bestimmen können sollte, wann das Spiel vorbei ist, also seine Freiheit in der Computerumgebung ausnutzen können soll²⁸¹. Für ihn zerstört mit anderen Worten die Unfreiheit des neo-aristotelischen Modells das Spielerlebnis: „If the user is enjoying the experience, why should the system put an end to it?“. Er geht soweit, Façade generell eine Qualität als Spiel ab zu sprechen, da die narrative Struktur in Form des Plots eine Beteiligung des Nutzers am

²⁷⁸ vgl. Matheas 2002, 33

²⁷⁹ Matheas 2002, 32

²⁸⁰ Matheas nutzt das Wort „Narrativist“ in bewusster Abgrenzung zu „Narratologe“. Für ihn ist ein Narrativist jemand, der Spiel und Narration nicht miteinander vereinbaren kann, und interaktive Narration nie als Spiel definieren würde. vgl. Matheas 2002, 34

²⁸¹ vgl. Aarseth 1997, 138

Spielgeschehen ausschließt, setzt man das im folgenden Zitat vorkommende Wort „spectators“ mit „passiver Rezipient“ gleich: „Narrative plot is a structure for spectators.“²⁸²

Der Narrativist Bernstein ist der Ansicht, dass die Freiheit des Spielers das Drama zerstört, auch wenn er Façade für vergleichbar mit seiner Hypertext-Anwendung, Card Shark und Thespis hält, also Façade durchaus nicht von IF ausschließt: „In 'My Friend Hamlet,' we argue that letting a sane, sensible character like you or me into the scene collapses the drama's sustaining illusion.“²⁸³²⁸⁴.

Matheas folgert denn auch, dass beide Ansichten sich diametral gegenüber stehen müssen, da Frasca aus der Sicht des Spielers, und Bernstein aus der Sicht des Systems (des Dramas) argumentiert. Beiden gemein ist jedoch die Ansicht, dass der Nutzer in Façade gegen das System kämpft, dass die Freiheit des Nutzers demnach entweder durch das System beschnitten wird oder selbst das System angreift.²⁸⁵

Interessant an dieser Diskussion ist die Tatsache, dass Façade es offensichtlich schafft, von zwei unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen im Endeffekt ausgeschlossen zu werden. Es geht in dieser Diskussion weniger darum, was Façade ist, sondern mehr darum, was es sein sollte, um entweder als richtiges Spiel, oder als realisierbare IF angesehen werden zu können. Da Bernstein Façade jedoch seine Qualität als IF nicht abspricht, halte ich es für sinnvoll, diesen Pfad weiter zu verfolgen, ohne damit Façade von vornherein seine Qualität als Spiel ab zu sprechen.

Matheas stellt im Ggs. zu Hartmann keine eindeutige Definition von IF auf, sieht aber im Kontext seiner Beschreibung von „Adventure“ folgende Punkte als bestimmend für IF an:

1. Das Ziel ist es, Rätsel zu lösen und/oder einen Schatz zu finden

²⁸² vgl. Frasca 2004 (Website)

²⁸³ vgl. Bernstein 2001, 1 (dgt. Einzeldokument)

²⁸⁴ Bernstein/Greco 2004 (Website) und vgl. Bernstein/Greco 2004, 177ff.

²⁸⁵ vgl. Matheas 2002, 34f.

2. Der Spieler und der Computer tauschen in einem wechselseitigen Prozess Text aus.
3. Die Eingaben des Nutzers werden als Handlungen interpretiert, die Antwort des Computers beschreibt die Welt und das Resultat der Handlungen.²⁸⁶

Da es sich bei Hartmanns Definition nicht um eine umfassende Definition handelt, die wir zudem im Kontext dieser Arbeit nicht überprüfen können, und Matheas nicht vor hatte, IF zu definieren, sei hier noch eine dritte Definition von Montfort angeführt, die auch als solche gelten kann, da sie die Merkmale von IF für eine mögliche Theorie aufzählt. Eine IF ist demnach:

- „[...]
- a text-accepting, text-generating computer program;
 - a potential narrative, that is, a system which produces narrative during interaction;
 - a simulation of an environment or world; and
 - a structure of rules within which an outcome is sought, also known as a game.“²⁸⁷

Sehen wir uns nun, unabhängig von Hartmanns Definition, die von ihm eindeutig im Quadranten der IF verorteten Beispiele an, so fällt auf, dass *Indiana Jones and the Last Crusade* nach dieser Definition keine IF ist, eben weil, wie beschrieben, keine wirkliche Texteingabe erfolgt, sondern nur eine Textauswahl. Bezogen auf *Zork* stimmt die Definition.

Fassen wir nun den entscheidenden Aspekt ins Auge, nämlich die Funktion von Kommunikation in IF, dann sehen wir, dass IF ein System ist, dass während der Interaktion „Narratives“, also Plot, produziert. Die Tatsache, dass das Wort *während* benutzt wird, muss dabei nicht als Einschränkung gelten, ist aber genau so wenig innerhalb dieser Arbeit zu beweisen wie die Definition von Hartmann, die diese Beiläufigkeit eher negiert. Unabhängig davon, ob der Nutzer nun etwas von der „storyness“ in der Interaktion mitbekommt, oder während der Interaktion nichts davon spürt, so ist die Interaktion dennoch in dieser Definition notwendig, um einen Plot zu produzieren. Durch die durch das Wort *während* implizierte Gleichzeitigkeit

²⁸⁶ vgl. Matheas 2002, 21

²⁸⁷ Montfort 2007, 26

von Narration und Interaktion wird nicht nur der Plot selbst, sondern auch die Entstehung des Plots durch die Interaktion betont. Bezogen auf die Funktion von Kommunikation kann demnach mit dieser Definition gesagt werden, dass IF sich *nicht* in seiner Funktion von Kommunikation von Façade unterscheidet.

Es fällt jedoch auf, dass der mimetische Aspekt, mit dem wir Façade von Zork u.a. abgegrenzt haben, nicht in der Definition vorhanden ist. Der Pol der Form von Kommunikation in unserer Differenzthese versteht sich demnach nicht mit dieser Definition von IF, da der sprachliche Dialog, verknüpft man diese Definition mit Matheas Definition, seitens des Nutzers und seitens des Computers nicht alle sprachlichen, also nach unserer Definition mimetischen Mittel abdeckt.

Dies gilt jedoch auch unabhängig von dieser Verknüpfung. Wie Montfort ausführt, wird Interaktion in dieser Definition eindeutig textbasiert verstanden: „An *interaction* describes a series of continuous exchanges of texts between the program and the interactor. [...] The text (from both interactor and program) that corresponds to an interaction is an *interaction text*.²⁸⁸“.

Diese Definition von IF ist demnach inkompatibel mit der gesamten Differenzthese, da die Elemente der Inszenierung und der Melodik innerhalb der Interaktion von IF nicht vorhanden sind, selbst wenn diese eine grafische Simulation darstellt. Man kann deshalb Façade auch nicht mit einem Graphic Adventure gleichsetzen, da dieses, wenn es als IF gelten soll, keine mimetische Handlung seitens des Nutzers oder des Computers ermöglichen *darf*.

Wenn wir jetzt davon ausgehen, dass ein Graphic Adventure mimetische und textbasierte Handlungen innerhalb der Interaktion zulässt, und gleichzeitig einen narrativen Plot erzählt, so würde es zwar nicht der Definition von Montfort entsprechen, aber dennoch nicht aus dem Raster von Hartmann fal-

²⁸⁸ Monfort 2007, 31

len²⁸⁹. Da die Definition von Hartmann jedoch wie bereits erwähnt empirisch bewiesen werden müsste, ist sie nicht geeignet für eine übergeordnete Definition innerhalb dieser Arbeit. Darüber hinaus beachtet sie natürlich die Form der Kommunikation nicht. Einen möglichen Einzelfall ohne beweisbare Genredefinition zu vergleichen, ist nicht sinnvoll.

Folgen wir demnach der Definition von Montfort, so ist *Façade* keine IF, zumindest bezogen auf die Form der Kommunikation. Im Hinblick auf die IF, die nicht als Computerspiel gilt, lässt sich demnach *Façade* nicht vom Computerspiel an sich abgrenzen²⁹⁰. Auch wenn wir *Façade* vom Kontext der IF ausgeschlossen haben, heißt das also nicht sicher, dass *Façade* kein Computerspiel ist.

Dieses Problem lässt sich möglicherweise mit einem Text von Ryan lösen, da sie von vornherein eine Unterscheidung zwischen Hypertext, Virtual Environments und Games vornimmt. Darüber hinaus kann der Terminus der Narration genauer geklärt, und beide Pole in der Differenzthese theoretisch erfasst werden.²⁹¹

Wir führen dazu ein Zitat von Ryan an, dass den diegetischen und mimetischen Aspekt der Kommunikation von Narration abstrahiert benennt und sogar die dazugehörigen Genres aufzeigt:

„A narrative is a sign with a signifier (discourse) and a signified (story, mental image, semantic representation). The signifier can have many different semiotic manifestations. It can consist for instance of a verbal act of story-telling (diegetic narration), or of gestures and dialogue performed by actors (mimetic, or dramatic narration).“²⁹²

Narration besteht also aus dem Signifikanten, der sich entweder diegetisch oder mimetisch ausdrücken, also die Form einer Erzählung oder eines Dialogs annehmen kann, und einem

²⁸⁹ Dass ihre beiden Definitionen nicht kompatibel sind, haben wir ja bereits am Herausfallen von *Indiana Jones and The Last Crusade* aus dem Raster gesehen.

²⁹⁰ vgl. Montfort 2007, 30

²⁹¹ vgl. Ryan 2001 (Website)

²⁹² Ryan 2001 (Website)

Signifikat, also der Story, dem Plot, der Handlung, welches durch den Signifikanten bezeichnet wird.

Der Begriff der Narration wird hier demnach weiter gefasst, als wir ihn bisher verstanden hatten. Der dialogische Pol der These „*Der Nutzer bildet durch den sprachlichen Dialog mit dem Agenten*“ ist der Signifikant, der Handlungspol der These „*z.T. Inhalt und Aufbau der Handlung.*“, das Signifikat. Beide zusammen ergeben die gesamte Narration.

Wir haben es bei unserem Pol der Kommunikation in der These also mit nichts Anderem als einem Signifikanten in Form eines Dialogs zu tun, der mimetisch, und damit dramatisch ist. Die Erzählung erfolgt hier über den gesprochenen Dialog, sowie Gestik und Mimik. Das Ganze ähnelt demnach einem Figurentext.

Dieser kann abgegrenzt werden von der diegetischen Erzählung, die eher einem Erzählertext ähnelt, also eher beschreibend zu nennen ist. Der Computer kann innerhalb einer IF diesen Erzählertext sprechen. Natürlich ist in der IF auch Dialog möglich, sodass sich die Mimesis nicht komplett aus der IF ausschließen lässt. Bezogen auf die Differenzthese deckt der sprachliche Dialog jedoch immernoch mehr mimetische Mittel ab als die IF, und ist demnach nicht gleich zu setzen mit dieser. Im sprachlichen Dialog von Façade gibt es keine auf die Diegesis beziehbaren Elemente, was allerdings laut Ryan nicht für alle Virtual Environment Anwendungen gelten muss (s.u.).

Unser Plot, den wir bisher mit Narration in etwa gleich gesetzt hatten, ist demnach das Signifikat. Es ist sowohl in der hauptsächlich mimetischen Manifestation des „Façade Stageplay“²⁹³ sichtbar, als auch in einer möglichen verbalen diegetischen Erzählung desjenigen, der Façade „durchgespielt“ hat.

Ryan unterscheidet zwischen Hypertext, Virtual Environments und Computerspielen. Hypertext lässt sich dabei zwar nicht mit IF gleichsetzen, aber da beide Formen im Ggs. zu Virtual Environments hauptsächlich diegetische Mittel nutzen, gehö-

²⁹³ vgl. Anlage 2, Tab. 1

ren sie in die gleiche Kategorie²⁹⁴. Virtual Environments sind hier auch eindeutig mit Façade vergleichbar, da Ryan sich an Murray orientiert²⁹⁵.

Bezogen auf die dritte Kategorie, das Computerspiel, stellt Ryan fest: „Whereas hypertext and virtual environments implement respectively diegetic and mimetic narrativity, [...] the case of computer games is more problematic.“ Diese Problematik der Narrativität macht sie an mehreren Dingen fest, die wir in diesem Abschnitt der Arbeit auch z.T. bereits behandelt haben. Erstens, so schreibt sie, besitzen Computerspiele nicht immer einen narrativen Kern, sondern nur dann, wenn es darum geht, ein Problem zu lösen. Da diese Problemlösung in irgendeiner Form einem menschlichen Problem entsprechen muss - also einem Problem, dass sich aus der Verfolgung menschlicher Interessen in einer mit dem realen menschlichen Umfeld vergleichbaren, konkreten Situation ergibt - um narrativ zu sein, lässt sich bei Spielen wie Tetris kein hoher Grad an Narration feststellen. Dieses Ergebnis steht auch im Einklang mit Hartmanns Schema. Ihre Art, den Grad der Narration im Spiel dabei mit dem Grad der menschlichen Nachvollziehbarkeit der Problemlösung gleich zu setzen, ist neu, basiert aber auf einer alten Erkenntnis: „The most prominent reason for acting in life is problem-solving. It is therefore the most fundamental narrative pattern.“²⁹⁶

Während Hartmann also den Grad über die Zusammenstellung der einzelnen Elemente einer Geschichte erreicht, führt Murray eher einen sehr subjektiven Grad ein. Interessant (und logisch) ist, dass, zumindest auf Tetris bezogen, sich das Ergebnis nicht unterscheidet.

Bezogen auf das generelle *Problem* in einem Spiel kann gesagt werden, dass dieses einen Teil *einer* möglichen Definition von Spiel darstellt. Es soll an dieser Stelle nicht die Definition von

²⁹⁴ Ryan 2001 (Website): „The term [hypertext, Anm. d. Verf.] comes from a short story by Jorge Luis Borges[...]“

²⁹⁵ Ryan 2001 (Website): „My second myth [Virtual Environments, Anm. d. Verf.], the Holodeck, has been proposed by theorists as a model of what narrative could become in a multi-sensory, 3-dimensional, interactive virtual environment. Its main proponent is Janet Murray in her well-known book *Hamlet on the Holodeck*.“

²⁹⁶ vgl. Ryan 2001 (Website)

Spiel an sich weiter verfolgt werden, aber zumindest auf eine Definition verwiesen werden, die das Problem als Simulation eines (zwischenmenschlichen) Konflikts begreift, und außerdem mehrere grundlegende Definitionen berücksichtigt. Ein Spiel, und auch ein Computerspiel, ist demnach: „[...]a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.“²⁹⁷.

Dass dieser Konflikt, der hier als Problem interpretiert wird, durch seine mögliche zwischenmenschliche Natur noch nicht mit einem Konflikt in der realen Umwelt vergleichbar sein muss, ist klar. Alles andere würde bedeuten, folgt man Ryan, dass Spiele per se narrativ sind.

Ryan führt die Hartmannschen Elemente Charakter, Erzählwelt und Handlung in ihrem zweiten Punkt auf, und weist darauf hin, dass in Computerspielen diese Elemente nicht nur ästhetisch, wie in einer Erzählung genutzt werden, sondern vielmehr funktional, um den Spieler ein Gefühl der Immersion erleben zu lassen. Die narrative Komponente des Ganzen tritt dann während des Spielens in den Hintergrund: „[...]once the player is immersed in the game, the narrative theme may be backgrounded or temporarily forgotten.“²⁹⁸. In diesem Sinne ist Hartmanns Definition der IF spielabgrenzend: Wenn der Spieler das Gefühl hat, an einer Geschichte teil zu haben, vergisst er die Elemente der Narration nicht so leicht. Er will möglicherweise am Ende des Spiels noch einmal eine Erzählung dessen rezipieren oder von sich geben, was er gerade selbst erlebt und getan hat. Auch dies ist beim Spiel anders, da der Genuss des Spiels nicht darauf basiert, eine Geschichte, die man erlebt, noch einmal zu erzählen. Wenn man gewonnen hat, ist das Spiel vorbei, und die Wiederholung des Spiels zumindest vom erzählerischen Standpunkt aus für den Spieler uninteressant.

Ryan äußert zu diesem Punkt eine interessante Idee: Wenn ein Spieler tatsächlich nach dem Spielen das Bedürfnis hätte, sein Spielerlebnis zu erzählen, und das Spiel durch seine narrative Konstruktion ihm die Möglichkeit geben würde, den Plot strukturiert und möglicherweise spannend zu erzählen, dann wäre

²⁹⁷ Salen/Zimmerman 2004, 80

²⁹⁸ Ryan 2001 (Website)

das der Beweis dafür, dass Spiele auch narrative Inhalte vermitteln können. Aus der Mimesis des Spiels würde demnach die Diegesis der Erzählung werden, wie dies bei Filmen und Drama bereits der Fall ist. Die Voraussetzung dafür wäre jedoch, dass der Spieler gleichzeitig auch Zuschauer sein kann. An dieser Stelle sieht man, dass auch im Kontext von Computerspielen, die eine Narration vermitteln, die These der Verschmelzung von Zuschauer und Spieler/Nutzer existiert. Diese als Differenzthese zu nutzen, ist demnach nicht wirklich von Nutzen, da die These sowohl für Façade als auch für Computerspiele derzeit noch spekulativ genannt werden muss. Was jedoch interessant ist, ist die Tatsache, dass Ryan schreibt, dass während des Spielerlebnisses der Plot nicht im Fokus der Aufmerksamkeit des Spielers/Zuschauers liegt. Dies bringt uns zurück zu Hartmanns These, dass IF nichts weiter als alle Spiele bezeichnet, die dem Spieler das Gefühl geben, an einer Geschichte teil zu haben. Hierbei ist demnach ein eindeutiger Unterschied sichtbar: Selbst wenn ein Computerspiel im Sinne von Ryan narrativ ist, so spürt der Nutzer nichts von der „storyness“. Bei Hartmann schon. Also entweder ist Hartmanns Definition eigentlich eine Abgrenzung vom Computerspiel, oder aber Ryan hat Unrecht, und während des Spiels tritt doch so etwas wie „storyness“ ein. Wir haben demnach eine empirisch überprüfbare Möglichkeit der Abgrenzung zwischen narrativem Spiel und Interaktiver Fiktion gefunden, die diese vom Computerspiel abgrenzen und damit möglicherweise ein neues Medium begründen könnte: Ein Medium, das gleichzeitig das Gefühl von Einfluss, also Interaktivität, und Teilhaben an einer Geschichte, also „storyness“ erfüllen kann.²⁹⁹

Wir müssen dies jedoch gleich wieder relativieren, da Ryan davon ausgeht, dass ein Gefühl der Storyness im Computerspiel vermittelt werden kann, und die bisherige Nichtrealisation auf ökonomische Gründe zurück führt. Die Unterscheidung zum Interaktiven Drama wäre dann nicht mehr auf dieser Ebene zu finden: „Then indeed, the player would reflect on the storyline in the very act of creating it, as is ideally the case in interactive drama.“³⁰⁰. Die Unterscheidung wäre dann, so schätze ich, nicht mehr in der Funktion der Kommunikation zu finden, sondern in der Form der Handlung, also des Plots. „Drama“

²⁹⁹ vgl. Ryan 2001 (Website)

³⁰⁰ Ryan 2001 (Website)

wäre demnach eine Kategorie von Computerspielen, die neben epischen und möglicherweise lyrischen Spielen stehen könnte. Hierzu Hartmann: „Angesichts all dieser Entwicklungen erschiene es vorschnell, Computerspiele als Medium zur Vermittlung aussagekräftiger Geschichten als gescheitert zu betrachten. Vielmehr gibt es Grund zu der Annahme, dass das Computerspiel hier erst gerade zu einer medienspezifischen Ausdrucksform gelangt.“³⁰¹. Das Computerspiel wäre demnach neben Literatur und Film ein weiteres großes Medium, dass Geschichten auf unterschiedliche Art und Weise erzählen würde.

Dass Computerspiele wie Tetris in diesem Kontext herausfallen, ist relativ klar. Hier ist sowohl die Form, als auch die Funktion von Kommunikation eine andere. Möglicherweise erfahren diese Spiele im Nachhinein noch den Status eines eigenen Mediums, mit einer eigenen Ontologie.

Fassen wir also die bisherigen Ergebnisse zusammen, so lässt sich feststellen, dass Façade sich im Quadranten der Computerspiele einsortieren lässt, die einen starken narrativen Gehalt haben sowie mehr Reflexion als Reflex vom Nutzer erfordern. Nach einem kurzen „Exkurs“ in eine ludologisch-narrativistische Diskussion um Façade zeigt sich die Problematik, den Quadranten mit „IF“ gleich zu setzen, da die Definition von Montfort von Hartmann gemachte Beispiele ausschließt. Gleichzeitig ermöglicht Montforts Definition eine Abgrenzung der IF vom Pol der Form der Kommunikation in unserer Differenzthese. Da der Pol der Funktion der Kommunikation jedoch gleich ist, kann eine mögliche Gleichheit mit IF angenommen werden. Dies führt jedoch aufgrund von Hartmanns Definition von IF noch nicht zu einer Abgrenzung vom Computerspiel allgemein. Diese lässt sich im Kontext dieser Arbeit nicht überprüfen, da sie empirische Untersuchungen nötig machen würde. Der Versuch, Computerspiele mit einem Text von Ryan von IF ab zu grenzen, bestätigt zunächst den Unterschied der Form von Kommunikation von IF und Façade, zeigt jedoch letztendlich auf, dass sich IF und Computerspiel durch die Qualität der Narration, also durch die Funktion der Kommunikation im Sinne der Differenzthese nicht voneinander trennen lassen. Nach einer kurzen Exkursion zur Diskussion der Verschmelzung von Zuschauer und Spieler wird die De-

³⁰¹ Hartmann 2004, 154

definition von Hartmann als These für beide „Medien“ in den Raum gestellt, auf deren Basis sich vielmehr ein Unterschied in der Form des Plots ergibt, der vergleichbar mit den literarischen Gattungen zu sein scheint. Am Ende erscheint Façade einer dieser Gattungen zugehörig, welche möglicherweise Teil einer narrativen Form von Computerspiel sind. Spiele wie Tetris, die sich als nicht narrativ deuten lassen, erscheinen als die „echten“ Spiele, da sie mit Ryan und Hartmann gesprochen als nicht narrativ gelten können. Im Kontext einer aufgeführten Definition eines Spiels stellt sich die Frage, ob die Narrativität nicht schon immer ein potentieller Teil eines (Computer-)spiels war, und für Spiele wie Tetris nicht vielmehr eine eigene Definition gefunden werden muss.

Wir können jetzt den Pol der *Form* der Kommunikation der These an dieser Stelle untersuchen, da das Gesamtergebnis durch diese Untersuchung nicht verändert wird, und wir bisher Funktion sowie Form und Funktion zusammen untersucht haben. Die Definition der Form macht ebenfalls nicht Sinn für den Einzelfall, sondern nur als generelle Definition.

Der Kommunikationswissenschaftler Krotz legt eine Kommunikationsdefinition vor, die für alle Computerspiele gelten soll und den ersten Pol unserer These allgemein beschreibt.

„Von interaktiver Kommunikation soll also dann die Rede sein, wenn Mensch und Computersystem an einem reziprok angelegten Kommunikationsprozess teilhaben und ihn beide mitgestalten.“³⁰²

Bemerkenswert an dieser Definition ist, dass sie im Kontext von Spiel getroffen wurde. Es handelt sich hierbei also nicht einfach um eine Kommunikationsdefinition zwischen Mensch und Computer, auch wenn diese Definition auf der User-to-System-Interaktivität von McMillan basiert³⁰³³⁰⁴. Krotz sagt, dass sich „[...]Computersystem und Mensch wie in einem Gespräch

³⁰² Krotz 2008, 35

³⁰³ McMillan 2002, 166: „However, the three-dimensional construct of user-to-user, user-to-documents, and user-to-system interactivity seems to encompass the primary literature on interactivity in new media.“ Und 172: „But a third form [user-to-system interactivity, Anm. d. Verf.] of interactivity is also central to new media – the interaction between people and the computer (or other type of new media system) itself.“

³⁰⁴ vgl. Krotz 2008, 35

wechselseitig aufeinander einstellen [müssen], um richtige Spielpartner werden zu können.“³⁰⁵. Der Computer simuliert seiner Aussage nach die Beiträge für ein „Gespräch“, was den ganzen Prozess als simuliertes Gespräch definiert³⁰⁶.

Er sieht diese Form von Kommunikation eindeutig nicht als mit mediatisierter interpersonaler Kommunikation (Brief, Telefon) oder Massenkommunikation (Zeitung, Radio, Fernsehen) vergleichbare Form an, sondern sagt, dass es sich um eine neue Form, resp. einen neuen Typ von Kommunikation handelt. Er grenzt diesen Typ eindeutig vom in den Kommunikationswissenschaften vorherrschenden Modell von Laswell ab, da dieses Mensch-Roboter-Kommunikation und Mensch-Mensch-Kommunikation nicht unterscheiden kann³⁰⁷.

Er hält genau diese Unterscheidung aber für wichtig: „[...]aus ethischen Gründen [...] sollte man die Kommunikation mit Figuren in solch einem Spiel nicht als etwas behandeln, das sich von Face-to-face-Kommunikation zwischen Menschen nicht wesentlich unterscheidet.“³⁰⁸. Letztlich unterstützt all das die unter Punkt 2.2.1.2 gemachte Feststellung, dass es sich nur um die Simulation einer sozialen Interaktion in Façade handeln kann, nicht aber um ein zwischenmenschlich interpretierbares Gespräch.

Unabhängig davon stellt seine Unterscheidung von *Formen* von Kommunikation eine inhaltliche Bestätigung des ersten Pols unserer Differenzthese dar, da diese die dialogische Form von Kommunikation ebenfalls als eine von mehreren Formen ansieht. Natürlich haben wir auch mit diesem Pol der Differenzthese eine Abgrenzung vom Computerspiel im Auge gehabt, d.h. wir sind davon ausgegangen, dass das Computerspiel keine vergleichbaren dialogischen Kommunikationsformen annimmt. Die Tatsache, dass Krotz hier diese Form von Kommunikation als alleinige Form in Computerspielen darstellt, ist jedoch genau so wenig wahrscheinlich wie unsere Annahme, dass alle Formen bis auf die dialogische Form existieren. Es ist vermutlich vielmehr so, dass ein Spiel wie Tetris

³⁰⁵ ebenda, 33

³⁰⁶ vgl. Krotz 2008, 35

³⁰⁷ vgl. McQuail 2005, 69

³⁰⁸ Krotz 2008, 31

sich wohl nicht als „Gespräch“ im Krotzschen Sinne verstehen lässt, selbst wenn man wie er das Wort Gespräch in Anführungszeichen setzt. Man kann wohl kaum davon ausgehen, dass die Spielsteine von Tetris sich tatsächlich auf den Spieler einstellen, um zu einem richtigen Spielpartner zu werden, wie oben erwähnt. Auch ethische Befürchtungen sind in einem solchen Spiel vermutlich ausgeschlossen.

Was man an diesem Beispiel vielmehr sehen kann, ist, dass es mehrere unterschiedliche Formen von Kommunikation im Computerspiel zu geben scheint, die möglicherweise den Graden³⁰⁹³¹⁰ (oder einer anders benannten Skala) der Interaktivität entsprechen, die interdisziplinär sichtbar sind. Ohne an dieser Stelle jedoch tiefer in die Materie ein zu tauchen, lässt sich feststellen, dass *Façade* mit seiner dialogischen Form der Kommunikation wieder sehr nah an der „[...]ursprünglichen Face-to-face-Kommunikation von Menschen [...]“³¹¹ liegt - auch wenn diese medial modifiziert ist - also nach den beiden obigen kontinuierlichen Interaktivitätsdefinitionen auf dem höchsten Grad an zu siedeln ist. Dass dies, anders als bei Tetris, mit ethischen Problemen einhergeht, liegt wohl nicht nur an diesem hohen Level von Interaktivität, sondern auch an der Art des Konflikts, folgt man Ryan und ihrer menschlichen Nachvollziehbarkeit desselben. Die Idee, dass der Grad der Interaktivität mit der Art des Konflikts und damit dem Grad der Narration zusammenhängt; dass also durch die Simulation eines menschlichen Gesprächs in *Façade* ein menschlich nachvollziehbarer Konflikt erzeugt wird, der wiederum zu einem hohen Grad an Narration führt, kann hier nicht weiter ausgeführt werden, auch wenn dieser Zusammenhang gerade im Vergleich zu Tetris reizvoll erscheint.

Fest steht: Die Definition von Krotz hilft uns nicht dabei, *Façade* von Computerspielen ab zu grenzen, ebenso wenig wie die Tatsache, dass es narrative Computerspiele in Form von IF gibt. Wir können demnach abschließend weder für den einen, noch für den anderen Pol der Differenzthese eine Verifikation feststellen.

³⁰⁹ vgl. Rössler 2003, 506

³¹⁰ vgl. Goertz 2004, 108ff.

³¹¹ Krotz 2008, 33

2.3.2 Ergebnis

Ob Façade ein Computerspiel ist, lässt sich demnach nicht eindeutig sagen. Einfache Ungleichungen wie „Narration ungleich Spiel“, oder auch „Story vs. Game“ sind nicht (mehr) möglich, da Spiele z.B. im Bereich der IF durch Kommunikation mit dem Nutzer eine Geschichte vermitteln. Diese lässt sich sowohl auf lokaler, als auch auf globaler Ebene verändern, wie sich an Indiana Jones and The Last Crusade im Zusammenhang mit der Auswahl von Textblöcken oder dem Durchspielen von Action-Scenes, deren Ergebnis die Handlung verändert, sehen lässt. Die Funktion von Kommunikation in einem Computerspiel ist demnach nicht eindeutig anders als in Façade, genau so wenig wie die Form, die sich als ebenso variabel darstellt wie die Funktion. Hartmanns Schema spiegelt diese Variabilität wieder, vor allem im Hinblick auf die Tatsache, dass wir beide Pole der Differenzthese in diesem Schema wiederentdeckt haben.

Der aristotelische Spannungsbogen von Façade scheint als Differenz zu bestehenden Spielen viel geeigneter zu sein, da er eine andere Form von Plot ermöglicht, welche sich von anderen narrativen Spielen unterscheiden lässt. Dieser Bogen allein macht jedoch nach unserer Definition noch kein neues Medium aus, sondern nur eine andere Form von Erzählung. Er macht dennoch einen wichtigen, wenn auch nicht beeinflussbaren Teil des Aufbaus der dramatischen Handlung aus, und kann somit möglicherweise ein Genre, resp. eine Gattung, von Spielen begründen.

2.4 Vergleich Façade und Theater, Differenzverifikation

2.4.1 Vergleich anhand der These

„Der Nutzer bildet durch den sprachlichen Dialog mit dem Agenten z.T. Inhalt und Aufbau der Handlung.“

Will man unsere Differenzthese auf den Vergleich mit dem Theater anwenden, so lässt sich die Bipolarität von Form und Funktion von Kommunikation nicht von vornherein als Differenzmerkmal annehmen. Anders als beim Computerspiel werden die einzelnen Akteure des Kommunikationsprozesses wichtiger. Dadurch, dass wir Nutzer von Zuschauer abgegrenzt haben, lässt sich der „Nutzer“ von Façade nicht einfach mit einem Zuschauer eines Theaterstücks vergleichen. Letztlich ist also gerade durch die Nichtaufstellung einer These zur Verschmelzung von Zuschauer und Nutzer eine Differenzthese entstanden, die sich auf diesen speziellen Aspekt beruft.

Zunächst soll jedoch kurz auf das Verhältnis von Theaterbühne und Welt in Façade eingegangen werden. Wir orientieren uns an Laurel, die die Theaterbühne mit der virtuellen Welt gleichgesetzt hat, und damit die prinzipielle Unwirklichkeit der Theaterbühne mit der tatsächlichen Unwirklichkeit der virtuellen Welt gleichsetzt³¹². Der Unterschied zwischen realer und virtueller Welt ist demnach im Kontext dieser Arbeit kein Thema, obgleich dieser Unterschied als Differenzthese natürlich ebenfalls viel versprechend, wenn auch argumentativ kompliziert auszuführen sein könnte. An dieser Stelle soll darauf jedoch nicht weiter eingegangen werden, innerhalb dieser Arbeit wird das Gleichnis als gegeben betrachtet. Dass dies nicht bedeutet, dass die Akteure in der Welt von Façade gleich zu setzen sind mit denen auf der Bühne des Theaters, haben wir an mehreren Stellen dieser Arbeit bereits versucht, dar zu stellen.

Dass der Zuschauer einen wichtigen Teil in der Definition von Theater einnimmt, ergibt sich bereits aus dem Ursprung des Begriffs „Theater“. „Theāsthai“ stammt aus dem Griechischen, und bedeutet soviel wie „schauen“, „anschauen“, „théa“ bedeu-

³¹² vgl. Laurel 1991, 17

tetet „Schau“ oder „Schauspiel“, kann aber auch „zuschauen“ oder „beobachten“ heißen, „théatron“ bedeutet Zuschauer-raum.³¹³³¹⁴³¹⁵ Obwohl sich der Theaterbegriff im Laufe der Jahrtausende mehrfach veränderte, ist dennoch ein Kern geblieben, der Theater ausmacht: „>Theater< bezeichnet [...] spezifische Beziehungen zwischen Agierenden und Schauenden.“³¹⁶ Oder anders ausgedrückt: „Daß einer spielt und der andere zuschaut, *das* hebt das Theater von allen anderen Künsten ab.“³¹⁷

Die Tatsache, dass in Façade der Nutzer nicht zwingend als Zuschauer begriffen werden muss, ist demnach als eindeutige Differenz zum Theater zu sehen. Und noch entscheidender: Façade funktioniert auch ohne Zuschauer, im Ggs. zum Theater, welches letztlich nur stattfinden kann, wenn Zuschauer sich von Darstellern abgrenzen³¹⁸. Ryan führt zwar aus, dass der Nutzer im interaktiven Drama auch zugleich Zuschauer ist, da er von der Produktion des Dramas profitiert³¹⁹. Gerade im Vergleich mit dem Theater ist diese Definition aber nicht genau genug. Zwar kann man, wie bereits erwähnt, die Tätigkeit des Zuschauers im Nutzer nachvollziehen, da dieser, ebenso wie der Zuschauer, die Ursachenkette des Materials interpretiert; würde sich der Nutzer in Façade jedoch zum rein „passiven Zuschauer“ „degradieren“, so würde er aus dem Apartment von Grace und Trip geworfen werden. Dies aber nicht, weil er nichts tut, sondern weil sein Verhalten, wie bereits erklärt, als Tun interpretiert wird. Eben dieses Tun disqualifiziert ihn als reinen Zuschauer, da, wie Schröter im Bezug auf Brook ausführt, der Handelnde und der Zuschauende sich eben dadurch unterscheiden, dass der eine handelt, und der andere zuschaut: „Theater entfaltet sich [...] erst in der Dialektik von Spielen und Zuschauen.“³²⁰ Wie Schröter ausführt, basiert diese Abgrenzung geschichtlich auf dem Mimus, also der Nachahmung von Handlungen durch Menschen, um sich, in

³¹³ vgl. Kotte 2005, 337

³¹⁴ vgl. Storey/Allan 2005, 2

³¹⁵ vgl. Schröter 2003, 110

³¹⁶ ebenda

³¹⁷ Roller 1928, 12f.

³¹⁸ vgl. Ryan 2001, 318, vgl. Kelso/Weyhrauch 1992, 12

³¹⁹ vgl. ebenda

³²⁰ Schröter 2003, 110

Ermangelung einer sprachlichen Ausdrucksform, zu verständigen. Die Veränderung des Mimus weg von einer reinen Verständigungsform, hin zu einer Form der Unterhaltung führte dann zur „[...]Aufhebung der Einheit Spielender und Schauender.“, und damit zum Ursprung des Theaters.³²¹

Natürlich könnte man an dieser Stelle argumentieren, dass in Theaterformen wie dem Improvisationstheater der Zuschauer durchaus zum Handelnden gemacht werden kann, und somit ein dialogischer Prozess zwischen „Nutzer“ und „Agent“ im Sinne der Differenzthese ermöglicht werden würde. Nun ist Improvisation jedoch nicht geeignet, den gesamten dialogischen Prozess in Façade zu erfassen. Die Encyclopedia Britannica definiert Improvisation im Theater folgendermaßen: „[...]the playing of dramatic scenes without written dialogue and with minimal or no predetermined dramatic activity.“³²². Da der

Agent im Ggs. zum Nutzer in Façade jedoch sämtliche Dialogsätze vorgegeben, also geschrieben bekommt, inklusive der Dialogsätze, die in möglichen Improvisationssituationen - wie einem Ausbrechen des Nutzers aus der vom System interpretierbaren Zeichenmenge - gesprochen werden können, ist demnach auf dieser Seite des Dialogs keinerlei Improvisation aus zu machen³²³. Die Tatsache, dass Sprache nicht generiert wird, macht Improvisation seitens der Agenten letztlich unmöglich, und damit den gesamten sprachlichen Dialog nicht als Improvisation charakterisierbar. Façade ist kein „Emergent System“, sondern ein „Story-based-System“. Sämtliche Improvisationen seitens des Nutzers werden letztlich mit nicht improvisierten Inhalten beantwortet. Außerdem besteht ein Spannungsbogen, an den sich die beiden Agenten halten müssen. Diesen als „minimal vorgeschriebene dramatische Aktivität“ zu betrachten, würde dem Plot von Façade nicht gerecht werden, da der Spannungsbogen eine klare Struktur bildet.

Darüber hinaus „performen“ Grace und Trip ihren Dialog innerhalb eines Beats von Beat-goal zu Beat-goal „unabhängig“

³²¹ vgl. Schröter 2003, 13f.

³²² Pallardy 2008 (Website)

³²³ Wie bereits erwähnt, werden in dem Moment, in dem das System den Nutzer nicht versteht, sog. „deflection mix-ins“ abgespielt. Die Agenten nutzen vorgefertigte Sätze und Verhaltensweisen, improvisieren also nicht.

vom Nutzer, bis dieser seine vorgegebene Chance im Wait-Timeout-goal nutzt, respektive an einer anderen Stelle eingreift. Auch wenn eine leichte Variation in diesem Dialog von Durchlauf zu Durchlauf bestehen mag, so ist doch eine Improvisation ausgeschlossen³²⁴. Diese Art von Variation bereits als szenische Improvisation auf Basis eines vorgegebenen Textes zu sehen, funktioniert nicht, da sämtliche zufällig ausgewählte Textanteile bereits vorgeschrieben sind. Es erfolgt demnach eine *Auswahl* der Textteile, keine spontane Generierung. Also ist auch hier keinerlei Improvisation aus zu machen.

Der systemimmanente Dialog ist demnach immer vorgegeben, auch wenn am Ende der Performance durch die Eingaben des Nutzers ein Impro-Anteil besteht. Es handelt sich demnach um eine Mischung aus Impro und nicht Impro im Dialog, der aber die oben aufgeführte Definition von Improvisation im *Dialog* dennoch nicht erfüllt, da die Improvisation des Nutzers immer einseitig bleiben muss.

Natürlich könnte man die einseitige Improvisation des Nutzers als ausreichend für einen Vergleich mit der Improvisation des Zuschauers betrachten, und ihn damit mit dem Nutzer in Façade gleichstellen. Doch selbst dann würde die Tatsache, dass Publikum in Façade nicht notwendig, und zunächst nicht anwesend für und bei eine(r) Performance ist, die Auswahl der möglichen Theaterformen auf ein Minimum beschränken. Wir hätten demnach das gleiche Problem wie beim Computerspiel: Finden wir eine Theaterform, die zumindest diese Aspekte der Differenzthese erfüllt, so wäre diese immer noch nicht repräsentativ für das Gesamtmedium.

Es lassen sich dennoch Theaterformen nennen, die ohne Zuschauer auskommen können, wie z.B. das „Lebendige Theater“ von Keith Johnstone, das er zunächst nur für den Unterricht von Schauspielern entwickelte. Dieses basiert auf freier Improvisation, d.h. es sind keinerlei Textteile vorgegeben, was demnach der Improvisation des Nutzers in Façade entspricht³²⁵.

³²⁴ Matheas 2002, 37: „Even when the same plot plays out multiple times, the details of how the plot plays out, that is, the exact timing of events and the lines of dialog spoken, should vary both as a function of the player’s interaction and in response to “harmless” random variation, that is, random variation that expresses the same thing in different ways.“

³²⁵ vgl. Schröter 2003, 19

Auch bei Brechts „Lehrstücken“ müssen nicht zwingend Zuschauer vorhanden sein, „[...]ausnahmslos *alle* Teilnehmer der Aufführung [werden darin] Akteure der fiktiven Handlung“³²⁶³²⁷. Da jedoch jeder Teilnehmer einen vorgegebenen Textteil erhält, auf dessen Basis er frei improvisieren kann, kann im Ggs. zu Johnstone hier nicht von freier Improvisation seitens des Nutzers die Rede sein³²⁸. Außerdem ist die Form der Lehrstücke ausschließlich musikalisch, also nicht zu vergleichen mit der Interaktion in Façade³²⁹. Darüber hinaus spricht sich Matheas eindeutig für die Übernahme der Charakteristika des klassischen aristotelischen Dramas aus, also Katharsis, Identifikation etc.³³⁰. Das Element der Inszenierung, also der Illusion, ist ein entscheidender Teil von Façade. Engagement, also Hineingezogen werden in die Handlung, ist ebenfalls wichtig für die Immersion in Façade. All diese Dinge stehen im starken Ggs. zum epischen Theater von Brecht, der sich damit gegen das aristotelische Illusionstheater, gegen das „Einklappen“ des Zuschauers wendete³³¹³³². Es hier ernsthaft mit dem Interaktiven Drama Façade zu vergleichen, wäre demnach auch politisch unkorrekt.

Matheas nennt im Bezug auf Frasca noch ein Modell des Impro-Theaters von Augusto Boal. Dieses „Theater der Unterdrückten“, welches Frasca als Modell für seine „Videogames of the Oppressed“³³³ zum Vorbild nimmt, ist jedoch ebenfalls auf die Dialektik von Zuschauer und Schauspieler angewiesen, da es in seinen zwei Formen, dem „Forumtheater“ und dem „Unsichtbaren Theater“, den Zuschauer im ersten Fall als reflektierenden und eingreifenden, im zweiten als impulsiv eingreifenden Akteur begreift, der erst noch zum Darsteller werden, sich also aus seiner passiven Rolle befreien soll³³⁴. Matheas nennt darüber hinaus den Unterschied zwischen Immersion in Faça-

³²⁶ Sauter 2005, 155

³²⁷ vgl. Holz 2007, 38

³²⁸ vgl. Wellmann 1999, 19

³²⁹ vgl. Bulgrin 2004, 7

³³⁰ vgl. Matheas 2002, 22

³³¹ vgl. Bulgrin 2004, 7

³³² vgl. Holz 2007, 15f.

³³³ vgl. Frasca 2001

³³⁴ vgl. Wellmann 1999, 17ff.

de, und Reflexion in Frascas Modell auf Basis von Boal, den wir bereits bei Brecht gesehen hatten³³⁵³³⁶.

Es bleibt demnach nur das Modell von Johnstone übrig. Dass dieses Modell in einem Lernkontext entstand, kann dabei einer der Gründe für das fehlende Publikum sein. Auch Façade besitzt, durch die Transformation als Variation, einen gewissen Lernkontext, da der Nutzer das Thema der Geschichte besser verstehen können soll, je öfter er Façade durchläuft³³⁷. Letztlich ist durch seine Interpretation, und sein „Testen“ der Agenten, natürlich auch eine gewisse Lernentwicklung ohne die Variation möglich. Die Macher von Façade beziehen das Lernen des Nutzers jedoch in keiner ihrer Veröffentlichungen in ihre Überlegungen mit ein. In den Studien zu Façade wird vielmehr deutlich, dass sie Façade als Gegenstand für einen eigenen wissenschaftlichen Lernprozess nutzen³³⁸.

Bezogen auf die Improvisation besteht jedoch beim vorliegenden Interface in Façade ein entscheidender Unterschied, den wir bereits bei der Einordnung von Façade in das Schema von Hartmann behandelt haben: Der Grad der Spontaneität des Nutzers ist beim Tippen einfach nicht groß genug, um tatsächlich als Improvisation gelten zu können. Der Überhang von Reflexion, den wir gefunden haben, disqualifiziert Façade für eine wirkliche spontane Improvisation seitens des Nutzers. Diese Spontaneität ist jedoch laut Wellmann für Johnstone zwingend notwendig „[...]für ein interessantes Improvisieren[...]“³³⁹. Auch im Verständnis der amerikanischen Soziologin Viola Spolin, die ebenfalls ein Modell für freies Improvisieren entwickelt hat - welches allerdings nicht zwingend ohne Zuschauer auskommen muss - ist Spontaneität beim Improvisieren entscheidend³⁴⁰:

³³⁵ vgl. Matheas 2002, 34

³³⁶ Dass dieses „Mehr an Reflexion“ bei Frascas „Videogames of the Oppressed“ nicht zwingend heißt, dass Façade einen höheren Reflexanteil als Reflexionsanteil besitzt, haben wir bereits unter Punkt 2.3.1 deutlich zu machen versucht.

³³⁷ vgl. Matheas 2002, 24

³³⁸ siehe Punkt 2.5, Studie 4

³³⁹ Wellmann 1999, 28

³⁴⁰ vgl. ebenda, 21

„[...]How a problem is solved must grow out of the stage relationships, as in a game. It must happen at the actual moment of stage life (Right now!) and not through any pre-planning. Pre-planning how to do something throws the players into "performance" and/or playwriting, making the development of improvisers impossible and preventing the player in the formal theater from spontaneous stage behavior.“³⁴¹

Ohne Spontaneität kann es demnach laut Spolin keine Improvisation geben. Die Tatsache, dass Spolin „playwriting“ als unspontan ansieht, bestätigt nur die für Improvisation in Façade ungeeignete Interaktionsform des Tippens. Natürlich wurde, wie bereits erwähnt, in einer Studie auch eine andere Interaktionsvariante getestet, nämlich die Augmented Reality (AR), die komplett ohne Tastatur, dafür mit Gesten und Bewegungen sowie Spracheingabe funktioniert³⁴². Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass diese Version erheblich mehr improvisierte Interaktion ermöglicht³⁴³.

Selbst wenn dieser Unterschied sich prinzipiell aufheben lässt, man also davon ausgehen kann, dass Façade mit einem improvisierten Theaterstück nach Johnstones (oder Spolins) Verständnis vergleichbar ist, in dem der Nutzer/Zuschauer frei improvisieren kann, so ist doch bei beiden die bereits angesprochene Notwendigkeit des *Dialogs* aus zu machen. In Spolins Verständnis von „Improvised Play“ wird dieses als „[...]group-created material[...]“, oder auch „[...]play or scene evolving out of group playing[...]“ verstanden³⁴⁴. Johnstones Thesen, auf denen seine Theatersportspiele basieren, enthalten eine eindeutige These, die sich im Zuge der Öffnung seiner Übungen hin zum Publikum verstehen lässt, nämlich „[...]daß das Publikum sehen will, wie eine Figur von einer anderen verändert wird[...]“³⁴⁵³⁴⁶.

Unabhängig davon ist das Drama generell abhängig von einem dialogischen Aufbau, wie Freytag ausführt³⁴⁷. Aufgrund dieses

³⁴¹ Spolin 1999, 35

³⁴² vgl. Dow/Mehta/Harmon et al. 2007, 3 (dgt. Einzeldokument)

³⁴³ vgl. Dow/Mehta/Harmon et al. 2007, 6ff. (dgt. Einzeldokument)

³⁴⁴ Spolin 1999, 361

³⁴⁵ Wellmann 1999, 25 nach Johnstone 1998, 24f.

³⁴⁶ vgl. Schröter 2003, 19

³⁴⁷ vgl. Freytag 1886, 97

dialogischen Aufbaus lässt sich eine Improvisation im Drama nicht einfach auf eine Seite reduzieren, auch wenn diese Seite analytisch vielleicht die Entscheidende sein mag.

2.4.2 Ergebnis

Es bleiben demnach einige Unsicherheiten, will man Façade wirklich mit einem Theatermodell vergleichen, das dem allgemein verstandenen Medium „Theater“ eigentlich nicht entspricht. Die technischen Gegebenheiten verhindern momentan noch eine eindeutige Einordnung in den Improvisationskontext, und sind deshalb durchaus entscheidend für die Interpretation von Façade. Die Unterschiede in der Tastaturvariante zur freien Improvisation lassen sich vor allem im Kontext der Ergebnisse der AR-Variante schwer leugnen, und auch die Vermischung von Nicht-Impro und Impro im Dialog ist ein Punkt, der den Vergleich schwierig macht. Wie bereits ausgeführt, ist selbst bei einem Gleichnis von Nutzer und Zuschauer das Ganze nicht mit dem generell verstandenen Medium Theater, und auch nicht mit Begriff des „Theaters“ vereinbar. Das interaktive neo-aristotelische Modell trennt eindeutig zwischen Nutzer und Zuschauer, dies wird auch die Technik nicht verändern können. Dass der Zuschauer eines Theaterstücks zum Nutzer im Sinne dieses Modells wird, betrifft wiederum die technischen Gegebenheiten in Façade, die noch nicht mit Improvisation mithalten können. Aus diesem Grund betrachten wir die Differenzthese im Vergleich zum Theater als verifiziert. Façade lässt sich demnach vom Medium Theater über die Differenzthese abgrenzen.

Die Form der Kommunikation wurden insofern berücksichtigt, als dass der Dialog als entscheidend für die Improvisation angesehen wurde. Die Funktion fiel in dieser Untersuchung nicht ins Gewicht, obgleich der Spannungsbogen im Plot von Façade als abgrenzend zur Improvisation gesehen wurde.

2.5 Nutzerstudien zu Façade

Da die Nutzerstudien zu Façade innerhalb dieser Arbeit an verschiedenen Stellen bereits inhaltlich zitiert wurden, wird hier von einer weiteren Ausführung des Inhalts der Studien

Abstand genommen. Es kann an dieser Stelle dennoch gesagt werden, dass die hier aufgeführte vierte Studie, auf die ebenfalls in dieser Arbeit referenziert wurde, Façade selbst als Fallstudie begreift. In dieser bilanzieren Matheas und Stern ihre Ergebnisse zu Façade. Zur besseren Übersicht werden die Studien an dieser Stelle aufgeführt, sie sind mit allen Angaben auch im Literaturverzeichnis vorhanden.

1. Mehta, Manish/Dow, Steven/Mateas, Michael/MacIntyre, Blair: Evaluating a Conversation-Centered Interactive Drama. Proceedings of the Sixth International Joint Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems (AAMAS), Honolulu, Hawaii, USA. 14.-18. Mai 2007

Abrufbar unter:

<http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mehta-aamas2007.pdf>

15. August 2009

2. Milam, David/El-Nasr, Magy Seif/Wakkary, Ron: Looking at the Interactive Narrative Experience through the Eyes of the Participants. In: Spierling, Ulrike (Hrsg.)/Szilas, Nicolas (Hrsg.): Interactive Storytelling. First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008 Erfurt, Germany, November 26-29, 2008 Proceedings, Berlin, Heidelberg 2008, 96-107

3. Dow, Steven/Mehta, Manish/Harmon, Ellie/MacIntyre, Blair/Matheas, Michael: Presence and Engagement in an interactive Drama. Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems, San Jose, California, USA 2007, 1475-1484

Abrufbar unter:

<http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/dow-chi2007.pdf>

15. August 2009

4. Mateas, Michael/Stern, Andrew: Procedural Authorship: A Case-Study of the Interactive Drama Façade. In: Digital Arts and Culture: Digital Experience: Design, Aesthetics, Practice (DAC 2005), Copenhagen, Dänemark 2005

Abrufbar unter:

<http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas1-dac2005.pdf>

15. August 2009

3 Schluss

3.1 Zusammenfassung, Fazit und weiterführende Fragen

Fassen wir die unter Punkt 2.3.2 und 2.4.2 gemachten Ergebnisse zusammen, so lässt sich feststellen, dass Façade sich nicht eindeutig vom Medium Computerspiel abgrenzen lässt, da das Computerspiel noch keine eigene (medienwissenschaftliche) Ontologie besitzt. Das Medium Theater lässt sich zwar mit der Differenzthese abgrenzen, es ist aber wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis durch Interface und Generierung von Sprache in Façade (oder einem anderen „Interaktiven Drama“) Improvisation möglich und damit eine Abgrenzung zu Improtheaterformen verkompliziert wird. Die Tatsache, dass der Nutzer dennoch nicht mit dem Zuschauer gleichgesetzt werden kann, ist u.a. im Kontext der Interaktivität begreifbar: Selbst wenn der Zuschauer in den bisherigen Massenmedien immer auch als aktiver Partizipant begriffen wurde, so wird er doch erst durch interaktive Medien tatsächlich zum Partizipanten. Die Passivität des bisherigen Zuschauers lässt sich erst im Vergleich mit der Aktivität des neuen Nutzers wirklich einschätzen. Dass diese Aktivität in einem virtuellen Raum stattfindet, ist zweifelsfrei eine Einschränkung, aber letztlich charakteristisch für die Massenmedien.

Ist Façade nun im Vergleich zu Computerspiel und Theater ein neues Medium? Nein und „jain“. Das Computerspiel erfährt gerade interdisziplinäre Beachtung, eben weil es sich noch nicht eindeutig wissenschaftsübergreifend definieren lässt. Ob Façade kein Computerspiel ist, kann demnach nicht gesagt werden. Dass aber der narrative Aspekt aus Computerspielen im Moment nicht weg zu denken ist, durfte klar gemacht worden sein. Façade scheint demnach eher ein Teil der Computerspielwelt zu werden, als ein komplett neues Medium, beachtet man nur diesen Pol der These.

Im Vergleich zum Theater scheint es ein *anderes* Medium zu sein, was vor allem an seiner interaktiven Eigenschaft sowie den damit verbundenen Umdefinitionen von Begriffen liegt. Ohne dem Theater seine prinzipielle Veränderbarkeit absprechen zu wollen, ist doch beim Interaktiven Drama Façade kein Zuschauer notwendig. Auch wenn, wie gezeigt, das Theater

ebenfalls diese Fähigkeit besitzt, so ist es doch aus seinem Ursprung heraus auf die Bipolarität Handelnder - Zuschauender angewiesen. Dass der Lernkontext dabei eine Ausnahme bildet, und dass eine interessante Parallele zum „Lernen“ in Façade besteht, darf als Perspektive für zukünftige Untersuchungen gesehen werden.

Façade generell eine Qualität als neues Medium zuzugestehen, wäre aufgrund der schwierigen Abgrenzung zum Computerspiel definitiv problematisch, unabhängig von der Tatsache, dass Medien wie z.B. Film oder Fernsehen nicht Teil dieser intermedialen Analyse sind, ein mögliches Ergebnis wie bereits erwähnt demnach von vornherein nur partiell gewertet werden kann. Unabhängig davon ist aufgrund der Tendenz, Computerspiele Geschichten erzählen zu lassen, eine sichere Aussage auch zukünftig nicht gegeben. Ich tendiere deshalb eher dazu, Façade als Vorboten einer neuen Form von Computerspielen zu begreifen, die, wie beschrieben, sich möglicherweise von der alten Form abtrennt. Eine der beiden Formen könnte dann möglicherweise als neues Medium begriffen werden. Die primäre intermediale Analyse scheint in diesem Kontext verfrüht, und eben deshalb muss eine Nichtabgrenzung nicht zwangsläufig die Qualität von Façade als zukünftiges neues Medium ausschließen, im Gegenteil. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt lässt sich jedoch aufgrund der Ergebnisse in dieser Arbeit sagen, dass Façade *generell nicht* als neues Medium eingestuft werden kann.

Die primäre intermediale Analyse scheint jedoch auch unabhängig davon verfrüht, da, wie im Verlauf dieser Arbeit zu sehen, sehr viele Begriffe sich nicht eindeutig definieren lassen, ganze mediale Bereiche nicht klar definiert sind und sich an sehr vielen Punkten nur thesenartige Aussagen machen lassen, bis hin zum Begriff des „Mediums“. Dass liegt natürlich zum Teil an der Dynamik der Veränderungen, gerade im (hauptsächlich nicht-kommerziellen) Computerspielebereich, aber wohl zum Teil auch an der Ungenauigkeit und mangelnden Abstimmung im Wissenschaftsbereich. Gerade auf den Begriff „Medium“ bezogen wäre eine klarere Definition wünschenswert, da sich dann möglicherweise wesentlich einfacher klären ließe, was denn nun ein neues Medium ist, und was nicht. Ob man in diesem Fall dann noch die Methodik der primären Intermedialität benötigt, ist fraglich. Solange aber diese Definiti-

on nicht vorhanden ist, ist die primäre Intermedialität aufgrund ihrer inhaltlichen Flexibilität und ihrem grundlegenden methodischen Prinzip meiner Meinung nach alternativlos, wenn auch im Kontext der sich verändernden Medienlandschaft kompliziert um zu setzen.

Was im Verlauf dieser Arbeit auch deutlich geworden sein durfte, ist die prinzipiell nicht durchführbare Untersuchung der Frage nach einem neuen Medium innerhalb *einer* Wissenschaftsdisziplin. Diese Analyse ist alles Andere als rein medienwissenschaftlich, auch wenn die Methodik medienwissenschaftlich zu nennen ist. Die inhaltliche Flexibilität der Methodik ermöglicht dabei erst diese interdisziplinäre Untersuchung, und ist auch deshalb trotz oder gerade wegen der komplizierten Ausgangslage geeignet.

Unsere Differenzthese erwies sich trotz der begrifflichen Schwierigkeiten als relativ geeignet für das Aufzeigen einer Differenz, allerdings ist ein erheblicher Interpretationsaufwand nötig, um sie vollständig nutzen zu können. Dass diese Differenzthese jedoch ein Charakteristikum von Façade beschreibt, ist hoffentlich verständlich geworden.

Abschließend kann ich nur sagen, dass ich hoffe, dem Nutzer von Façade einen tieferen Einblick in die Philosophie und Technik von Façade gegeben zu haben. Dass der Medienwissenschaftler sich noch nicht mit Façade beschäftigt hat, lässt sich nachvollziehen, berücksichtigt man die oben erwähnten, im Kontext dieser Arbeit aufgetretenen Schwierigkeiten. Ich hoffe dennoch, dass dieser Versuch einer partiellen primären intermedialen Analyse, sollte er erfolgreich sein, inspirierend für weitere Untersuchungen wirkt.

Ich halte unabhängig von Leschkes Aussage, dass Medienwissenschaft sich nicht mit soziologischen Aspekten beschäftigen soll, bevor das Medium als Massenmedium besteht, den soziologischen Aspekt der Untersuchung von Façade für extrem wichtig. Façade existiert, und Façade wirkt. Es auch soziologisch zu untersuchen, halte ich für entscheidend, zumal die Art der Kommunikation mit einem Agenten der realen Kommunikation zwischen Menschen immer ähnlicher wird.

Literaturverzeichnis

1. Bücher

Selbständig erschienene Publikationen

Aarseth, Espen: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, London 1997

Aristoteles: Poetik. 330 v. Chr. In: Fuhrmann, Manfred (Hrsg.): Aristoteles. Poetik. Griechisch/Deutsch. Stuttgart 1982

Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte, Bd. 7, Hamburg 1999

Faulstich, Werner: Einführung in die Medienwissenschaft. Probleme – Methoden – Domänen. München 2002 (bez. als 2002a)

Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse. München 2002 (bez. als 2002b)

Freytag, Gustaf: Die Technik des Dramas. Fünfte, verbesserte Auflage. Leipzig 1886. In: Jeziorkowski, Klaus (Hrsg.): Gustaf Freytag. Die Technik des Dramas. Stuttgart 1983

Hant, Peter: Praktische Filmdramaturgie. 1. Aufl. der erweiterten Neuausgabe, Frankfurt am Main 1999

Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte, Bd. 22, Münster 2004

Horn, András: Theorie der literarischen Gattungen. Ein Handbuch für Studierende der Literaturwissenschaft. Würzburg 1998

Johnstone, Keith: Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und Theatersport. Berlin 1998

- King, Geoff/Krzywinska, Tanya: Tomb Raiders and Space Invaders. Videogame Forms and Contexts. London, New York 2006
- Laurel, Brenda: Computers as Theatre. Boston, San Francisco, New York (USA) 1991
- Leschke, Rainer: Einführung in die Medientheorie. München 2003
- McKee, Robert: Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting. 1st Ed., New York 1997
New York 1997
- McLuhan, Marshall: Understanding Media. The Extensions of Man. 7. Aufl., Abingdon, New York (USA) 2008
- McQuail, Denis: McQuail's Mass Communication Theory. Fifth Edition. London 2005
- Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge (Massachusetts, USA) 1997
- Pürer, Heinz: Publizistik- und Kommunikationswissenschaft. Ein Handbuch. Konstanz 2003
- Ratzke, Dietrich: Handbuch der neuen Medien. Information und Kommunikation, Fernsehen und Hörfunk, Presse und Audiovision heute und morgen. Stuttgart 1982
- Ryan, Marie-Laure: Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Reihe: Parallax: Re-Visions of Culture and Society. Baltimore, London 2001
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric: Rules of Play. Game Design Fundamentals. London 2004
- Spolin, Viola/Sills, Carol Bleackley (Hrsg.)/Sills, Paul (Hrsg.): Improvisation for the Theater. A Handbook of Teaching and Directing Techniques. 3. Ed., Evanston (Illinois, USA) 1999

Storey, Ian/Allan, Arlene: A Guide to Ancient Greek Drama. Blackwell Guides to Classical Literature, Malden (USA), Oxford (GB), Melbourne (Australia) 2005

Weber, Max/Winckelmann, Johannes (Hrsg.): Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie. 5. Aufl., Tübingen 1980

Anthologien

Roller, Alfred: Das Theater ist zweiern. Erstdruck und Druckvorlage: Die Scene. Blätter für Bühnenkunst 18, Sonderheft Bühnenbau und Bühnenbild, 1928, 12f. In: Lazarowicz, Klaus(Hrsg.)/ Balme, Christopher (Hrsg.): Texte zur Theorie des Theaters. Stuttgart 1991, 468-488

Beiträge aus Sammelbänden

(enthält auch in Sammelbänden erschienene Forschungsberichte, formatiert nach Sammelbandzitation. Diese lagen meist als digitale Einzeldokumente vor, deshalb wird die URL in diesen Fällen mit angegeben.)

Arinbjarnar, Maria/Barber, Heather/Kudenko, Daniel: A Critical Review of Interactive Drama Systems. In: Romano, Daniela (Hrsg.)/Moffat, David (Hrsg.): AI and Games Symposium, Proceedings of the Symposium, A Symposium at the AISB 2009 Convention, Heriot-Watt University, Edinburgh (Scotland) 06.- 09. April 2009, 15-26
<http://www.dcs.shef.ac.uk/~daniela/AISB09/AI&GAMES2009%20Arinbjarnar%20and%20Barber%20and%20Kudenko.pdf>

Bernstein, Mark: Card Shark and Thespis. Exotic Tools for Hypertext Narrative. In: Grønbaek, Kaj (Hrsg.)/Davis, Hugh (Hrsg.)/Douglas, Yellowlees (Hrsg.): Conference on Hypertext and Hypermedia, Proceedings of the 12th ACM Conference on Hypertext and Hypermedia, Århus (Dänemark) 14.-18. August 2001, 41-50
<http://www.markbernstein.org/papers/HT01.pdf>

- Bernstein, Mark/Greco, Diane: My Friend Hamlet. Immersion, Games, Interaktion. In: Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.) /Harrigan, Pat (Hrsg.): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge, Massachusetts, USA 2004, 174-182
- Bruns, Karin/Reichert, Ramón: Vorwort. In: Bruns, Karin (Hrsg.)/Reichert, Ramón (Hrsg.): Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld 2007, 9-19
- Brünken, Roland/Leutner, Detlef: Neue Medien als Gegenstand empirischer pädagogischer Analyse: Stand der Forschung und Perspektiven. In: Brünken, Roland (Hrsg.)/Leutner, Detlef (Hrsg.): Neue Medien in Unterricht, Aus- und Weiterbildung. Aktuelle Ergebnisse empirischer pädagogischer Forschung. Münster, New York, München et al. 2000, 7-16
- Dow, Steven/Mehta, Manish/Harmon, Ellie/MacIntyre, Blair/Matheas, Michael: Presence and Engagement in an Interactive Drama. In: Rosson, Mary Beth (Hrsg.) /Gilmore, David (Hrsg.): Proceedings of the SIGCHI Conference on Human factors in computing systems, San Jose (California, USA) 2007, 1475-1484
<http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/dow-chi2007.pdf>
- Frasca, Gonzalo: Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology. In: Perron, Bernard (Hrsg.)/Wolf, Mark J.P. (Hrsg.): The Video Game Theory Reader. New York, London 2003, 221-235
- Goertz, Lutz: Wie interaktiv sind Medien? In: Bieber, Christoph (Hrsg.)/Leggewie, Claus (Hrsg.): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Interaktiva, Schriftenreihe des Zentrums für Medien und Interaktivität (ZMI), Frankfurt, New York 2004, 97-117

- Hanke, Christine: >Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung. In: Distelmeyer, Jan (Hrsg.)/Hanke, Christine (Hrsg.)/Mersch, Dieter (Hrsg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels, Metabasis, Bd. 1, Bielefeld 2007, 7-18
- Kattenbelt, Chiel: Multi-, Trans- und Intermedialität: Drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien. In: Schoenmakers, Henri(Hrsg.)/Bläske, Stefan (Hrsg.)/Kirchmann, Kay (Hrsg.) et al.: Theater und Medien. Theatre and Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld 2008, 125-132
- Klimmt, Christoph: 2.3 Die Nutzung von Computerspielen. Interdisziplinäre Perspektiven. In: Quandt, Thorsten (Hrsg.)/Wimmer, Jeffrey(Hrsg.)/Wolling Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Aufl., Wiesbaden 2009, 57-72
- Krämer, Sybille: Das Medium als Spur und als Apparat. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt am Main 1998, 73-94
- Krotz, Friedrich: 2.1 Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten(Hrsg.)/Wimmer, Jeffrey (Hrsg.)/Wolling Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Aufl., Wiesbaden 2009, 25-40
- Marotzki, Winfried: Interaktivität und virtuelle Communities. In: Bieber, Christoph (Hrsg.)/Leggewie, Claus (Hrsg.): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Interaktiva, Schriftenreihe des Zentrums für Medien und Interaktivität (ZMI), Frankfurt, New York 2004, 118-131
- Matheas, Michael/Stern, Andrew: Towards Integrating Plot and Character for Interactive Drama. In: Dautenhahn, Kerstin (Hrsg.): Socially Intelligent Agents. The Human in the Loop. Papers from the AAAI Fall Symposium. North Falmouth (Massachusetts, USA) 2000; 113-118

<http://www.cs.cmu.edu/~michaelm/publications/SIA2000.pdf>

Mateas, Michael/Stern, Andrew: Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama. 2003b. Game Developers Conference (GDC '03), San Jose (California, USA) 4. bis 8. März 2003 bezeichnet als 2003b; Proceedings nicht verfügbar: <http://www.quvu.net/interactivestory.net/papers/MateasSternGDC03.pdf>

Mateas, Michael/Stern, Andrew: Integrating Plot, Character and Natural Language Processing in the Interactive Drama Façade. In: Zentrum für Graphische Datenverarbeitung e.V. (ZGDV) (Hrsg.)/Göbel, Stefan (Hrsg.)/Braun, Norbert (Hrsg.)/Spierling, Ulrike (Hrsg.) et al.: Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment. TIDSE 03 Proceedings. Computer Graphik Edition, Darmstadt 24. bis 26. März 2003 <http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas-tidse2003.pdf>

Mateas, Michael/Stern, Andrew: A Behavior Language: Joint Action and Behavioral Idioms. 2004a. In: Predinger, Helmut (Hrsg.)/Ishioka, Mitsuru (Hrsg.): Life-like Characters. Tools, Affective Functions and Applications, Berlin, Heidelberg, New York 2004, 135-162 <http://www.interactivestory.net/papers/MateasSternLifeLikeBook04.pdf>

Mateas, Michael/Stern, Andrew: Build It to Understand It. Ludology Meets Narratology in Game Design Space. In: Changing Views. Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference (DIGRA 2005), Vancouver (Canada) 16. - 20. Juni 2005 (bezeichnet als DIGRA 2005; Proceedings nicht verfügbar: <http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas-digra2005.pdf>)

Mateas, Michael/Stern, Andrew: Procedural Authorship. A Case-Study of the Interactive Drama Façade. In: Digital

Arts and Culture. Digital Experience. Design, Aesthetics, Practice (DAC 2005), Kopenhagen (Dänemark) 01.-03. Dezember 2005; Proceedings nicht verfügbar:
<http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas1-dac2005.pdf>)

McMillan, Sally J.: Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, And Systems. In: Lievrouw, Leah (Hrsg.)/Livingston, Sonia (Hrsg.): Handbook of New Media. London 2002, 162-182

Mehta, Manish/Dow, Steven/Mateas, Michael/MacIntyre, Blair: Evaluating a Conversation-Centered Interactive Drama. In: Durfee, Edmund (Hrsg.)/Yokoo Makoto (Hrsg.)/Huhns, Michael (Hrsg.) et al.: Proceedings of the Sixth International Joint Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems (AAMAS), Honolulu (Hawaii, USA) 14.-18. Mai 2007
<http://www.cc.gatech.edu/~mehtama1/publications/AA MAS07.pdf>

Milam, David/El-Nasr, Magy Seif/Wakkary, Ron: Looking at the Interactive Narrative Experience through the Eyes of the Participants. In: Spierling, Ulrike (Hrsg.)/Szilas, Nicolas (Hrsg.): Interactive Storytelling. First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008 Erfurt, Germany, November 2008, Proceedings, Berlin, Heidelberg 26.-29. November 2008, 96-107

Müller, Jürgen E.: Intermedialität als poetologisches und medientheoretisches Konzept. Einige Reflexionen zu dessen Geschichte. In: Helbig, Jörg (Hrsg.): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Berlin 1998, 31-40

Schoenmakers, Henri/Bläske, Stefan/Kirchmann, Kay et al.: Einleitung. Theater und (andere) Medien. Themen und Positionen. In: Schoenmakers, Henri (Hrsg.)/Bläske, Stefan (Hrsg.)/Kirchmann, Kay (Hrsg.) et al.: Theater und Medien. Theatre and Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld 2008, 13-28

Stern, Andrew: Embracing the Combinatorial Explosion. A Brief Prescription for Interactive Story R&D. In: Spierling, Ulrike (Hrsg.)/Szilas, Nicolas (Hrsg.): Interactive Storytelling. First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008 Erfurt, Germany, November 2008, Proceedings, Berlin, Heidelberg 26.-29. November 2008, 1-5

Wiesing, Lambert: Was sind Medien? In: Münker, Stefan (Hrsg.)/Roesler Alexander (Hrsg.): Was ist ein Medium? Frankfurt am Main 2008, 235-248

Winkler, Hartmut: Zeichenmaschinen. Oder warum die semiotische Dimension für eine Definition der Medien unerlässlich ist. In: Münker, Stefan (Hrsg.)/Roesler Alexander (Hrsg.): Was ist ein Medium? Frankfurt am Main 2008, 211-221

Nachschlagewerke

(Lexika und Handbücher)

Danesi, Marcel: Mass Media. In: Danesi, Marcel (Hrsg.): Dictionary of Media and Communications. New York 2009, 188

Faulstich, Werner: 1. Medientheorie. I. Medium. In: Faulstich, Werner (Hrsg.): Grundwissen Medien. 5. Aufl., Paderborn 2004, 11-21

Greiner, Norbert/Jenkins, Andrew: Sprachwissenschaftliche Aspekte der Theaterübersetzung. 3. Sprache als Handlung. In: Kittel, Harald (Hrsg.)/Frank, Armin Paul (Hrsg.)/Greiner, Norbert (Hrsg.) et al.: Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. Teilband 1, Berlin, New York 2004, 669-675

Kotte, Andreas: Theaterbegriffe. In: Fischer-Lichte, Erika (Hrsg.)/Kolesch, Doris(Hrsg.)/Warstat, Matthias(Hrsg.): Metzler-Lexikon Theatertheorie. Stuttgart, Weimar 2005, 337-344

- Lang, Norbert: 22. Multimedia. In: Faulstich, Werner (Hrsg.): Grundwissen Medien. 5. Aufl., Paderborn 2004, 303-323
- o.V.: 2.2. Intermedialität. In: Leonhard, Joachim-Felix (Hrsg.)/Ludwig, Hans-Werner (Hrsg.)/Schwarze, Dietrich (Hrsg.): Medienwissenschaft. Ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen. Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft, Bd. 15, Berlin, New York 1999, 7-8
- o.V.: 6. Intermedialität. In: Leonhard, Joachim-Felix (Hrsg.)/Ludwig, Hans-Werner (Hrsg.)/Schwarze, Dietrich (Hrsg.): Medienwissenschaft. Ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen. Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft, Bd. 15, Berlin, New York 1999, 2068
- o.V.: Multimedialität. In: Leonhard, Joachim-Felix (Hrsg.)/Ludwig, Hans-Werner (Hrsg.)/Schwarze, Dietrich (Hrsg.): Medienwissenschaft. Ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen. Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft, Bd. 15, Berlin, New York 1999, 2566
- Rössler, Patrick: Online-Kommunikation. In: Bentele, Günter (Hrsg.)/Brosius, Hans-Berd (Hrsg.)/Jarren, Ottfried (Hrsg.): Öffentliche Kommunikation. Handbuch Kommunikations- und Medienwissenschaft. Wiesbaden 2003, 504-522
- Sauter, Willmar: Interaktion. In: Fischer-Lichte, Erika (Hrsg.)/Kolesch, Doris (Hrsg.)/Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler-Lexikon Theatertheorie. Stuttgart, Weimar 2005, 153-156
- Schröter, Jens: Intermedialität. In: Schanze, Helmut (Hrsg.): Metzler-Lexikon Medientheorie – Medienwissenschaft. Ansätze – Personen – Grundbegriffe. Stuttgart, Weimar 2002, 152-154
- Thiedeke, Udo: Interaktionsmedien. [interactive media]. In: Tsvasman, Leon R. (Hrsg.): Das große Lexikon Medien und Kommunikation. Würzburg 2006, 160-163

Uka, Walter: 25. Theater. II. Einzelmedien. In: Faulstich, Werner (Hrsg.): Grundwissen Medien. 5. Aufl., Paderborn 2004, 358-385

Wolf, Werner.: Intermedialität. In: Nünning, Ansgar (Hrsg.): Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe. 2. Aufl., Stuttgart, Weimar 2001, 284f.

2. Hochschulschriften

Zitierte Hochschulschriften

Arinbjarnar, Maria: Qualifying Dissertation. Directed Emergent Drama. Dissertation, University of York, York (UK) 2008

Frasca, Gonzalo: Videogames of the Oppressed. Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Masters Thesis, Georgia Institute of Technology, Interactive Design and Technology Program, Georgia (USA) 2001

Holz, Maria-Carina: Politische Dramen B. Brechts. Diplomarbeit, Universität Konstanz, Fachbereich Literaturwissenschaft, Konstanz 2007

Matheas, Michael: Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence. Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy. Promotion, Carnegie Mellon University, Pittsburgh (Massachusetts, USA) 2002

Montfort, Nick: Generating Narrative Variation in Interactive Fiction. A Dissertation in Computer and Information Science. Dissertation, University of Pennsylvania, Pennsylvania (USA) 2007

Schröter, Juliane: Improvisationstheater und Publikum. Magisterarbeit, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Philosophische Fakultät II, Bd. 1, Nürnberg 2003

Wellmann, Tina: Formen und Möglichkeiten des Theatersports. Die Betrachtung einer neuen Theaterform in Deutschland. Magisterarbeit, Universität Hannover, Fach Deutsche Literaturwissenschaft, Hannover 1999

Sonstige Arbeiten

Bulgrin, Markus: Brechts Lehrstücke. Entstehung eines neuen Spieltypus unter besonderer Berücksichtigung der 'Maßnahme'. Hauptseminararbeit, Universität Karlsruhe, Institut für Literaturwissenschaft, Hauptseminar Brechts Lehrstücke, Karlsruhe 2004

Sander, Florian: Interaktive Dramaturgie. Von Aristoteles bis zum Interaktiven Drama. Seminararbeit, Hochschule der Medien Stuttgart, Stuttgart 2006

Monographien

Fuchsberger, Sarah Elif: Sprache - Medium des Geistes. Eine interdisziplinäre Analyse des Mediencharakters von Sprache. Saarbrücken 2009

Stähler, Patrick: Geschäftsmodelle in der digitalen Ökonomie. Reihe Electronic Commerce, Bd. 7, 2. Aufl., Lohmar, Köln 2002

Nicht-zitierte Hochschulschriften

Hadem, Marko: Façade - Interaktives Drama oder bloße Spielerei? Studienarbeit, Universität Siegen, Blockseminar Netzliteratur, Siegen 2007

Hoefer, Caroline: Ist Theater ein Medium? Wenn ja, wie erfolgen die Updates? Zur Einbindung von Theater in die moderne Mediengesellschaft. Essay, Freie Universität Berlin, Fach Theaterwissenschaft, Berlin 2006

3. Sonstige Schriften

Forschungsberichte

(nicht aus Sammelbänden)

Kelso, Margaret Thomas/Weyhrauch, Peter: Dramatic Presence.
School of Computer Science, Carnegie Mellon University,
Pittsburgh (Pennsylvania, USA) 1992

Abrufbar unter:

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=0738520810F77B505F8FEBA8482265D4?doi=10.1.1.48.8015&rep=rep1&type=pdf>

Letzter Abruf 20. August 2009

Matheas, Michael/Stern, Andrew: Architecture, Authorial
Idioms and Early Observations of the Interactive Drama
Façade. Carnegie Mellon University, Pittsburgh
(Pennsylvania, USA) 2002

Abrufbar unter:

<http://reports-archive.adm.cs.cmu.edu/anon/2002/CMU-CS-02-198.pdf>

Letzter Abruf 20. August 2009

Nicht-zitierte Forschungsberichte

Bangsø, Olav/Jensen, Ole G./Jensen, Finn V. et al.: Non-linear
Interactive Storytelling using Object-oriented Bayesian
Networks. In: Mehdi, Quasim (Hrsg.)/Gough, Norman
(Hrsg.): Proceedings of the 5th Game-On International
Conference on Computer Games. Artificial Intelligence,
Design and Education. Wolverhampton (UK) 08.-10.
November 2004

Mott, Bradford W./Lester, James C.: U-DIRECTOR.
A Decision-Theoretic Narrative Planning Architecture for
Storytelling Environments. In: Stone, Peter (Hrsg.)/Weiss,
Gerhard (Hrsg.): Proceedings of the Fifth International
Joint Conference on Autonomous Agents and Multiagent
Systems, Hakodate (Hokkaido, Japan) 08.-12. Mai 2006,
977-984

Young, Michael: An Overview of the Mimesis Architecture. Integrating Intelligent Narrative Control into an Existing Gaming Environment. In: Laird, John (Hrsg.)/Lent, Michael van (Hrsg.): Papers from the AAAI Spring Symposium. Technical Report SS-01-02. Menlo Park (California, USA) 2001, 77-81

Young, Michael/Riedl, Mark: Towards an Architecture for Intelligent Control of Narrative in Interactive Virtual Worlds. In: Johnson, Lewis W. (Hrsg.)/André, Elisabeth (Hrsg.)/Domingue, John (Hrsg.): International Conference on Intelligent User Interfaces. Proceedings of the 8th International Conference on Intelligent User Interfaces. Miami (Florida, USA) 12.-15. Januar 2003, 310-312

4. Zeitschriften

Jäckel, Michael: Interaktion. Soziologische Anmerkungen zu einem Begriff. In: Rundfunk und Fernsehen, 4/43, 1995, 463-476

Jensen, Jens F.: 'Interactivity'. Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. In: Carlsson, Ulla (Hrsg.): Nordicom Review 1/1998. Special Issue: The XIII Nordic Conference on Mass Communication Research, Göteborg 1998, 185-204

Neitzel, Britta: Die Frage nach Gott oder Warum spielen wir eigentlich so gerne Computerspiele. In: Ästhetik und Kommunikation, Heft 115, 31. Jg., Berlin 2001/02, 61-68

Yabuuchi, Akio: Spoken and written discourse: What's the true difference? In: Semiotica, 120-1/2, 1998, 1-37

5. Internet- und Softwarequellen

(teilw. Sammelband-Zitation)

Wissenschaftliche Quellen

Bernstein, Mark/Greco, Diane: Mark Bernstein and Diane Greco respond in turn. In: Wardrip-Fruin, Noah

- (Hrsg.)/Harrigan, Pat (Hrsg.): Electronic Book Review, First Person Thread, 07.11.2004,
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/salutory>, Abruf 25. Juli 2009
- Frasca, Gonzalo: Gonzalo Frasca's response. In: Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.)/Harrigan, Pat (Hrsg.): Electronic Book Review, First Person Thread, 01.05.2004,
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/princely>, Abruf 25. Juli 2009
- Harpold, Terry/Aarseth, Espen (Hrsg.): Screw the Grue: Mediality, Metalepsis, Recapture. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, Volume 7, Issue 1, August 2007,
<http://gamestudies.org/0701/articles/harpold>, Abruf 23. Juli 2009
- Hutchison, Andrew/Aarseth, Espen (Hrsg.): Making the Water Move: Techno-Historic Limits in the Game Aesthetics of Myst and Doom. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, Volume 8, Issue 1, September 2008,
<http://gamestudies.org/0801/articles/hutch>, Abruf 23. Juli 2009
- Juul, Jasper: A Clash between Game and Narrative,
http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html, Abruf 2. Juli 2009
- Kennedy, Helen W./Aarseth, Espen (Hrsg.): Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, Volume 2, Issue 2, Dezember 2002,
<http://gamestudies.org/0202/kennedy/>, Abruf 23. Juli 2009
- Matheas, Michael/Stern, Andrew: Procedural Arts Press Release. New Commercial Interactive Drama Project Underway at Procedural Arts, Seeking Investors, Profiled in *The Atlantic Monthly*, 12. Oktober 2006, Presseveröffentlichung,
<http://proceduralarts.com/pressreleases/pressrelease3.html>, Abruf 12. Juli 2009

Newman, James/Aarseth, Espen (Hrsg.): The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, Volume 2, Issue 1, Juli 2002, <http://gamestudies.org/0102/newman/>, Abruf 23. Juli 2009

o.V.: Schedule. Narrative Intelligence Symposium. AAAI 1999 Fall Symposium Series, <http://www.cs.cmu.edu/~michaelm/NISchedule.html>, letzter Abruf 16. August

Pallardy, Richard: Improvisation. Theatre. 06.11.2008, <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/284258/improvisation>, Abruf 12. August 2009

Ryan, Marie-Laure/Aarseth, Espen (Hrsg.): Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, Volume 1, Issue 1, Juli 2001, <http://gamestudies.org/0101/ryan/>, Abruf 28. Juli 2009

Schröter, Jens: Intermedialität, http://www.theorie-der-medien.de/text_detail.php?nr=12, Abruf 10. Juli 2009

Nicht-wissenschaftliche Quellen, Softwarequellen

Connors, Devin: Video Games Outsell Movies in 2008. 26.01.2009, <http://www.tomsguide.com/us/Games-DVD-Blu-ray-Economy,news-3364.html>, letzter Abruf 20. August 2009

Façade 1.1, Programm für Windows und Mac, A one-act Interactive Drama, (c)opyright 2005-2006 Procedural Arts, <http://www.interactivestory.net/>, downloadbar (Bittorrent) für Windows unter: <http://proceduralarts.net:6969/torrents/FacadeInstaller1.1b3.exe.torrent> für Mac unter: <http://proceduralarts.net:6969/torrents/FacadeMac1.1.d>

mg.torrent,

Letzter Abruf 21. August 2009

Graham, Lee/Riley, David: The NPD Group: More Americans Play Video Games Than Go Out to the Movies.

“Entertainment Trends in America” report reveals that Video Games account for one-third of the average monthly Core Entertainment Spending in the U.S., 20.05.2009,

http://www.npd.com/press/releases/press_090520.html
letzter Abruf 20. August 2009

Hell, Matthias: Nintendo erobert neue Käuferschichten.

26.02.2007,

<http://www.crn.de/news/showArticle.jhtml?articleID=197008352>,

letzter Abruf 20. August 2009

Ketola, Jari: Nintendo announces the Revolution console

(Updated). 17.05.2005,

<http://www.afterdawn.com/news/archive/6440.cfm>,

letzter Abruf 20. August 2009

Kopchak, Jeremy: How The Wii™ Game Controller Works.,

<http://www.xgaming.com/newsletter/Wii%20Dupe.shtml>

letzter Abruf 20. August 2009

Mazel, Jacob: Totals, Statistics, and Analysis of the 2008 World Videogame Market. 07.01.2009,

<http://news.vgchartz.com/news.php?id=2752>,

letzter Abruf 20. August 2009

o.V.: Façade 1.03. 8. Juli 2005.

http://download.cnet.com/Facade/3000-7495_4-10414037.html,

letzter Abruf 15. August 2009

o.V.: Project Natal.

http://en.wikipedia.org/wiki/Project_Natal,

letzter Abruf 20. August 2009

Procedural Arts LLC (Hrsg.): Façade. A One-act Interactive Drama. (c)opyright 2005-2008 Procedural Arts LLC, <http://www.interactivestory.net/>, Abruf 15. Juli 2009

Steinlechner, Peter: Project Natal: Microsoft und die Revolution im Wohnzimmer. Neues Eingabegerät soll Medieninteraktion grundlegend verändern. 02.06.2009, <http://www.golem.de/0906/67480.html>, letzter Abruf 20. August 2009

Steinlechner, Peter: Ausprobiert. "Project Natal" - die Xbox 360 Version 2.0. Bewegungssteuerungssystem von Microsoft live ausprobiert. 21.08.2009, <http://www.golem.de/0908/69253.html>, letzter Abruf 22. August 2009

Nicht-zitierte Internetquellen

1. Suchmaschinen und -portale

ACM Portal.
<http://portal.acm.org/portal.cfm>

Google
<http://www.google.de/>

Springerlink
<http://www.springerlink.com/home/main.mpx>

2. Wikipedia

o.V.: Augmented reality.
http://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality,
Abruf 17.06.2009

o.V.: Computerspiel.
<http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel>,
Abruf 09.06.2009

o.V.: Filmgeschichte.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Filmgeschichte>,
Abruf 09.06.2009

o.V.: Interface.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Interface>,
Abruf 28.06. 2009

o.V.: Intermedialität.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Intermedialit%C3%A4t>,
Abruf 17.06.2009

o.V.: Kanal (Informationstheorie).

http://de.wikipedia.org/wiki/Kanal_%28Informationstheorie%29,
Abruf 01.07.2009

o.V.: Medientheorie.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Medientheorie>,
Abruf 17.06.2009

o.V.: Mensch-Computer-Interaktion.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Mensch-Computer-Interaktion>,
Abruf 17.06.2009

o.V.: Sprache.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Sprache>,
Abruf 20.06. 2009

o.V.: Technologie.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Technologie>,
Abruf 11.07.09

3. Andere Quellen

Crawford, Chris: Fundamentals of Interactivity.

http://www.erasmatazz.com/library/JCGD_Volume_7/Fundamentals.html,
Abruf 21.07.2009

Doyle, Patrick: Productions. 17.04.1998,

<http://www->

ksl.stanford.edu/projects/cait/productions.html,
Abruf 25.06.2009

Haberecht, Anika/Jung, Marie/Wessel-Ellermann, Martina:
Medientheorien. 13.05.2008,
<http://www.uni-lueneburg.de/medienkulturwiki/medienkulturwiki2/index.php/Medientheorien>,
Abruf 24.06. 2009

Kozlowski, Timo: Das Computerspiel als narratives Medium.
24.02.2005, in IASLonline,
http://www.iaslonline.de/index.php?vorgang_id=1283,
Abruf 14.07.2009

Leeker, Martina: Der Körper des Schauspielers/ Performers als ein Medium. Oder: Von der Ambivalenz des Theatralen.
11.11.1998,
<http://userpage.fu-berlin.de/~sybkram/medium/leeker.html>,
Abruf 28.06.2009

Löffler, Falko: Computerspiele als erzählendes Medium.
Vortrag USF 2001.
http://www.spieleentwickler.org/spielformdesigner/fortgeschritten/computerspiele_als_erzaehlendes_medium.htm,
Abruf 15.07.09

o.V.: Card Shark & Thespis: Exotic Tools for Hypertext Narrative. (c)opyright 2001 Eastgate Systems.
<http://www.markbernstein.org/talks/HT01.html>,
Abruf 08.08.2009

o.V. Der Plot. (c)opyright 2009 Schreibreflex.de.
http://dramaturgie.schreibreflex.de/index.php?option=com_content&task=view&id=33&Itemid=40,
Abruf 03.08.2009

o.V.: Was einmal neue Medien waren.
<http://appserv3.ph-heidelberg.de/kwo/module/medien/med20ges.php>,
Abruf 10.07.2009

Reeves, Peter: Aristotle´s Six Elements of Drama. Writing a Play Using Classic Greek Theory. 22.06.2008,
http://writingforstagescreen.suite101.com/article.cfm/aristotles_six_elements_of_drama,
Abruf 03.08.2009

Sander, Florian: Façade bekommt einen Nachfolger: The Party. 20. 10. 2006,
<http://www.kreativrauschen.de/blog/2006/10/20/facade-bekommt-einen-nachfolger-the-party/>,
Abruf 24.06. 2009

Stähler, Patrick: Definition Neue Medien.
<http://www.business-model-innovation.com/definitionen/neuemedien.html>,
Abruf 10.07.2009

Anhang

Anlagenverzeichnis

Anlage 1: Screenshots in Façade

Abbildung 1: Ladebildschirm Façade. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts. (gedreht aufgrund sehr kleiner Schrift)

Abbildung 2: Titelbildschirm Façade. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 3: Hauptmenü Façade. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 4: „Instructions“ Façade. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 5: „Hints“ Façade. Screenshot in der Anwendung Façade.
© 2005-2006 Procedural Arts. (gedreht aufgrund sehr kleiner Schrift)

Abbildung 6: First Person Perspektive, Start des Dramas. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 7: Interaktion des Nutzers. Dialog hinter der Tür. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 8: Aufforderung von Grace zur Beteiligung des Nutzers. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 9: Ehestreit zwischen Grace und Trip. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 10: Ehestreit zwischen Grace und Trip. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 11: Der Nutzer wird von Grace vor Entscheidungen gestellt. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 12: Trip ruft den Nutzer zurück. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 13: Texteingabe des Nutzers. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 14: Nutzen von Gegenständen. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 15: Grafikprobleme. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 16: Mimik von Trip beim Rausschmiss aus dem Apartment. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Abbildung 17: Auswahlmenü nach dem „Spiel“ von Façade. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

Anlage 2: Façade Stageplay, April 2008

Tabelle 1: Façade Stageplay, April 2008

Anlage 1: Screenshots in Façade

Abb. 1: Ladebildschirm Façade. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts. (gedreht aufgrund sehr kleiner Schrift)

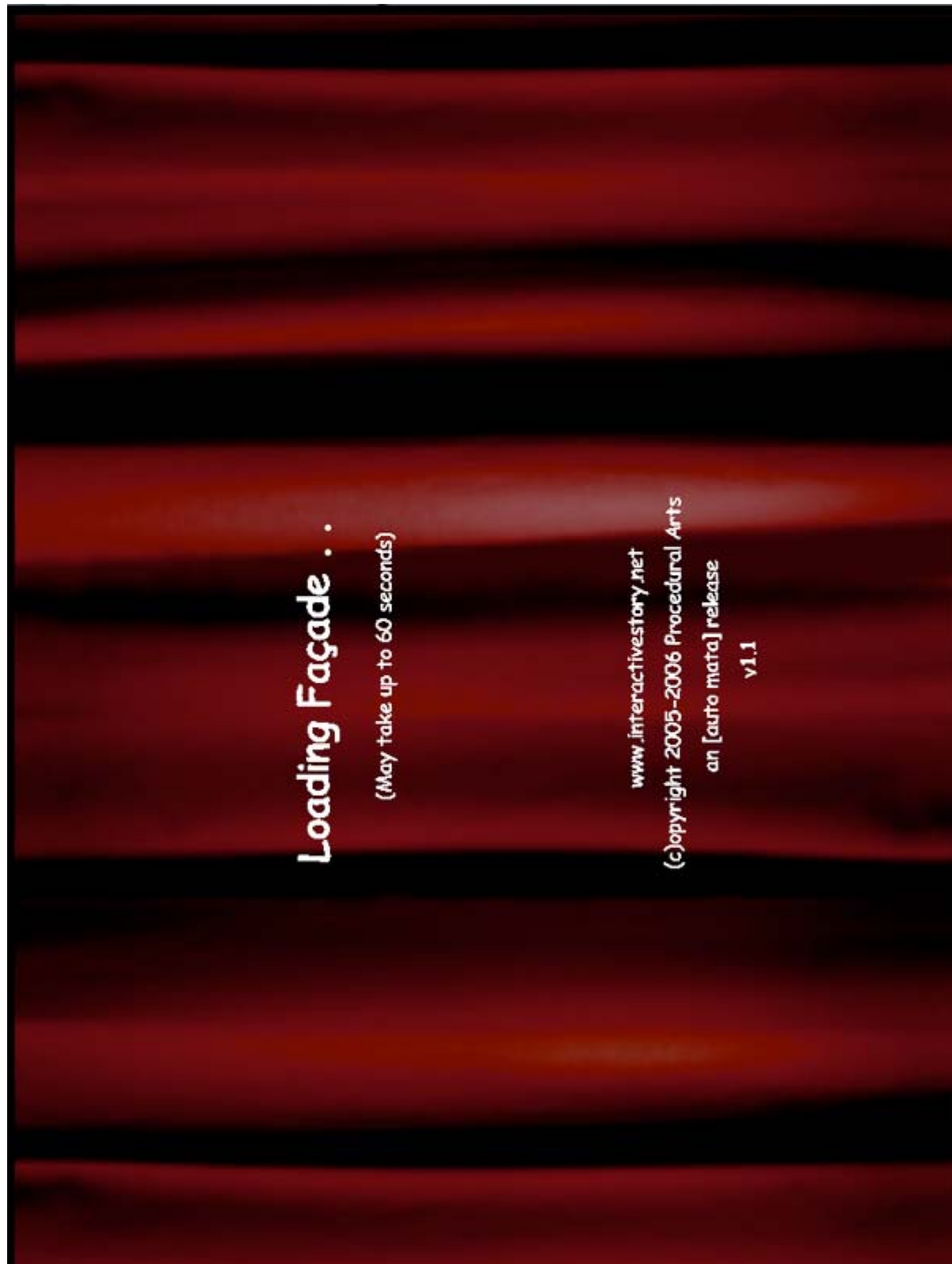


Abb. 2: Titelbildschirm Façade. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.



Abb. 3: Hauptmenü Façade. Screenshot in der Anwendung Façade.
© 2005-2006 Procedural Arts.

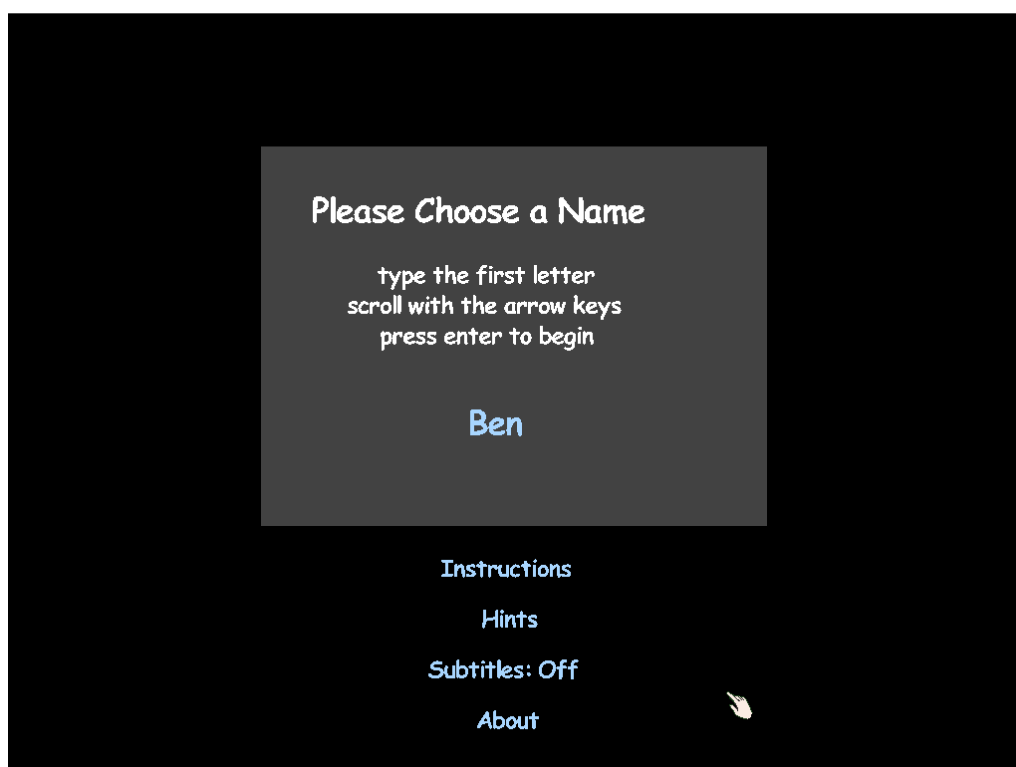


Abb. 4: „Instructions“ Façade. Screenshot in der Anwendung Façade.
© 2005-2006 Procedural Arts.



Abb. 5: „Hints“ Façade. Screenshot in der Anwendung Façade.
 © 2005-2006 Procedural Arts. (gedreht aufgrund sehr kleiner Schrift)

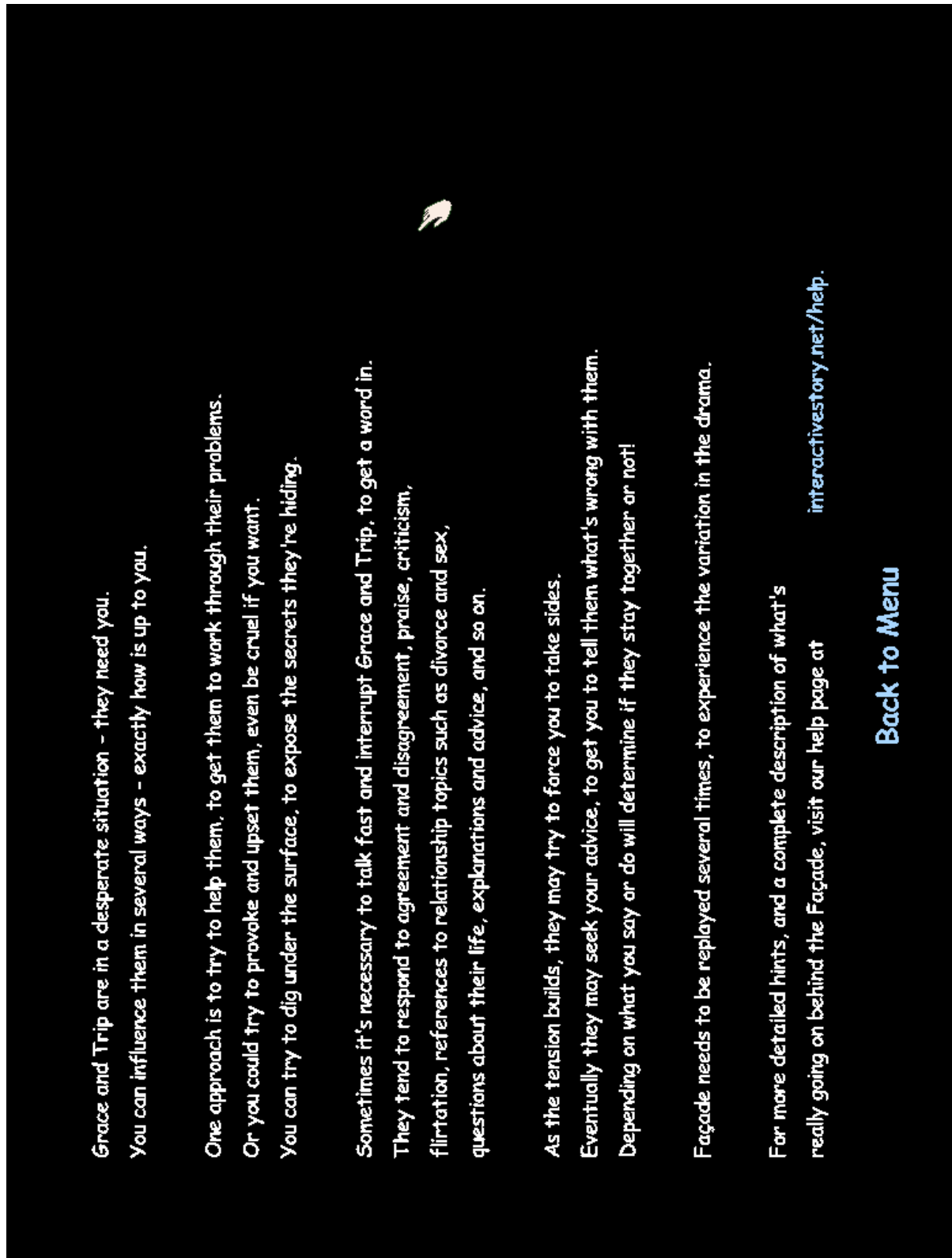


Abb. 6: First Person Perspektive, Start des Dramas. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

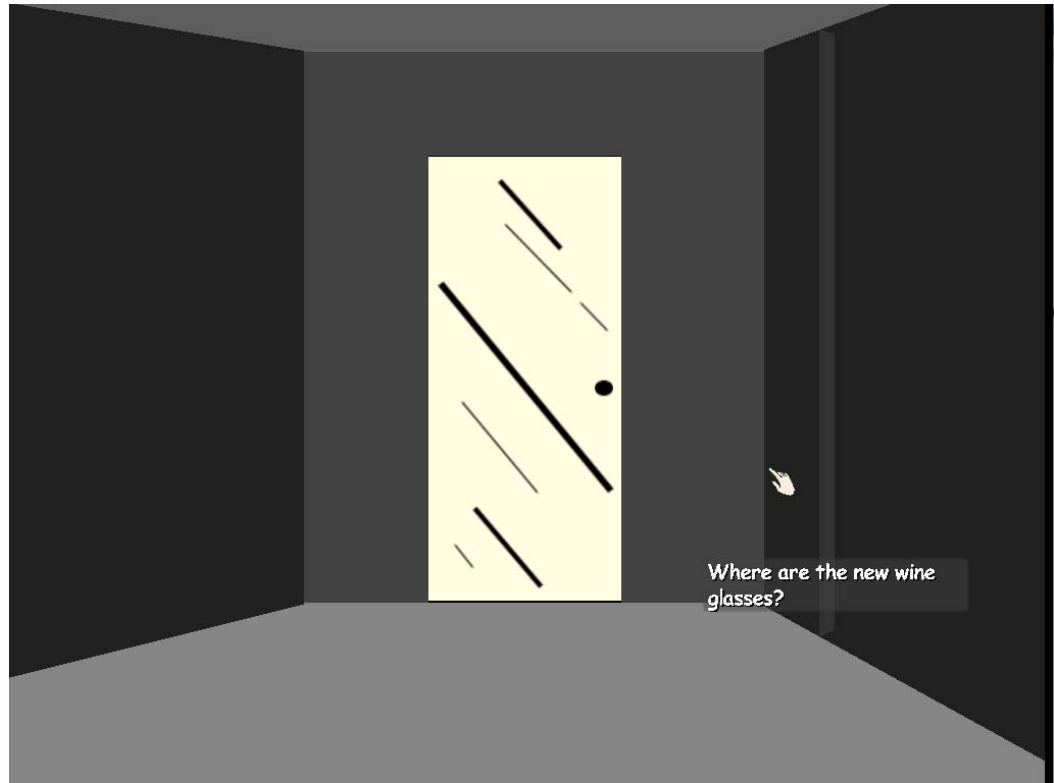


Abb. 7: Interaktion des Nutzers. Dialog hinter der Tür. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

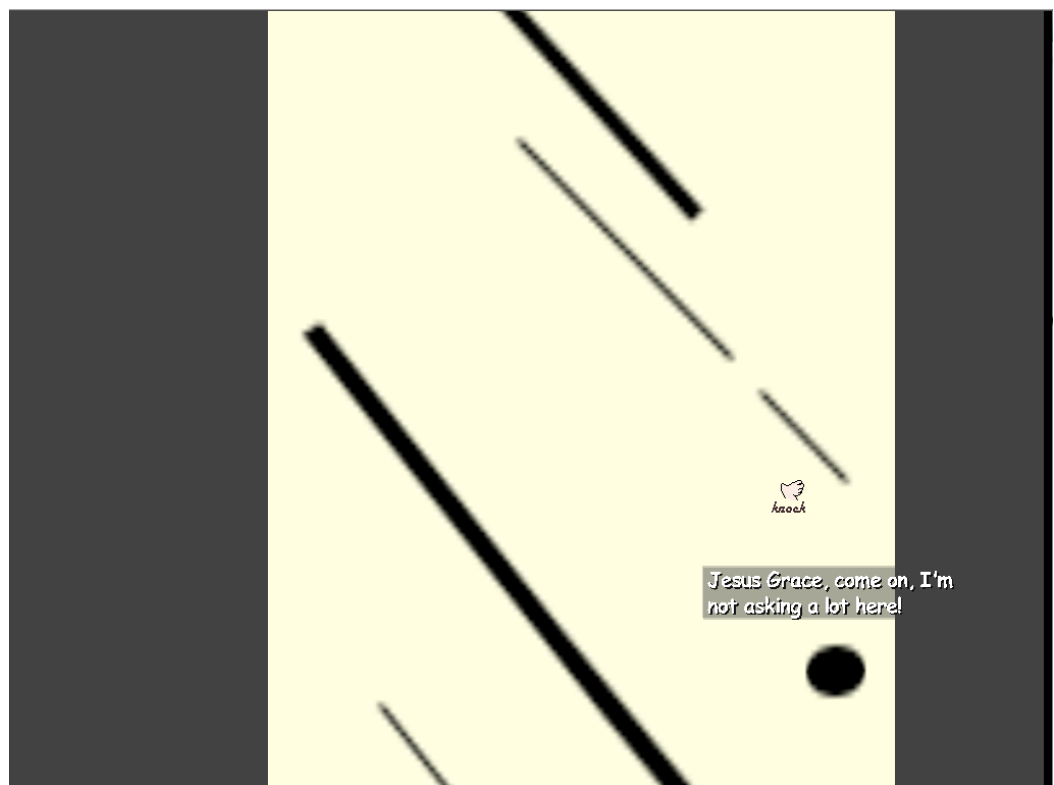


Abb. 8: Aufforderung von Grace zur Beteiligung des Nutzers. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

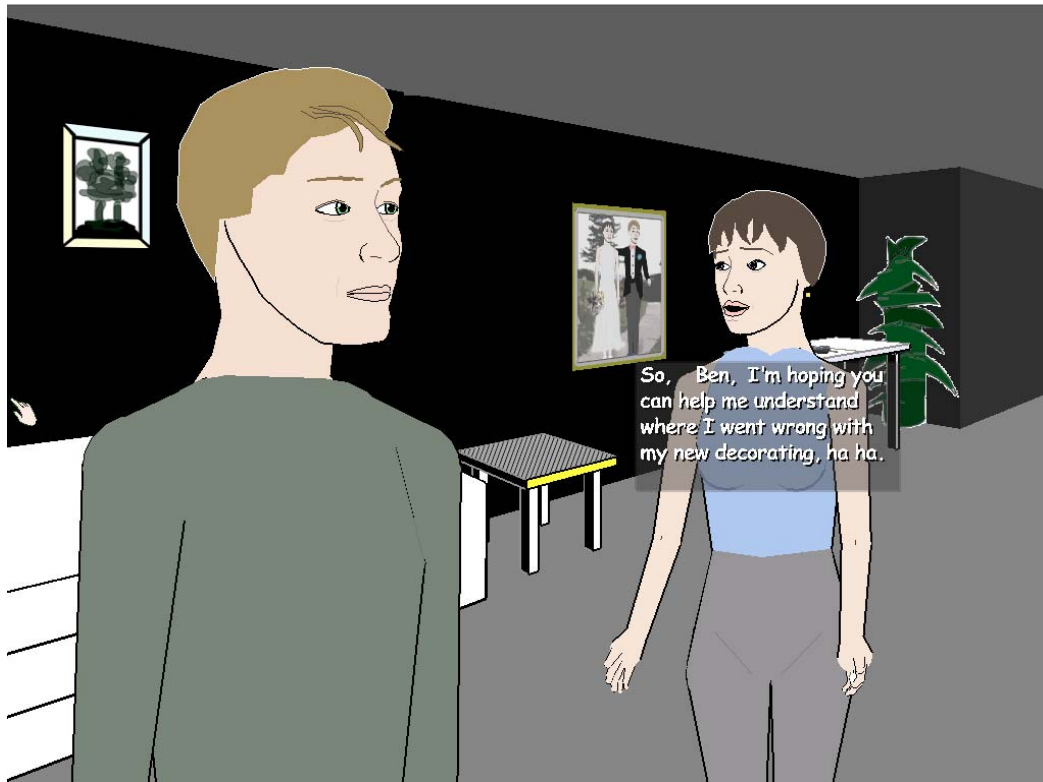


Abb. 9: Ehestreit zwischen Grace und Trip. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

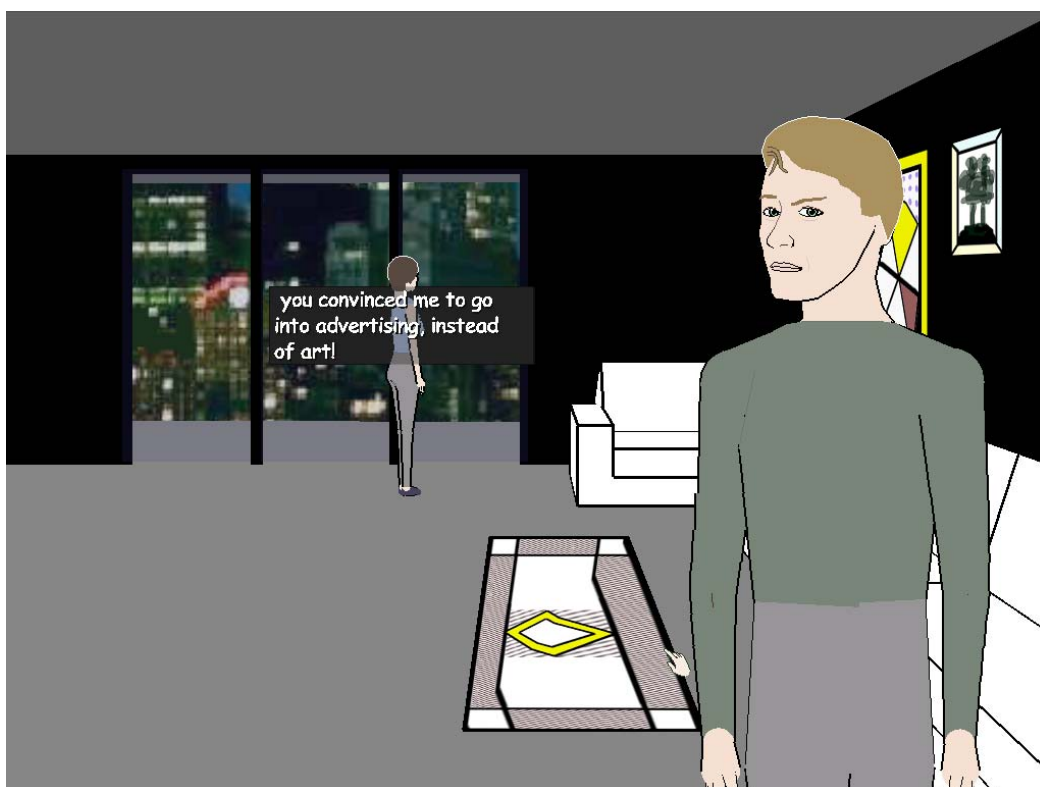


Abb. 10: Ehestreit zwischen Grace und Trip. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.



Abb. 11: Der Nutzer wird von Grace vor Entscheidungen gestellt. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

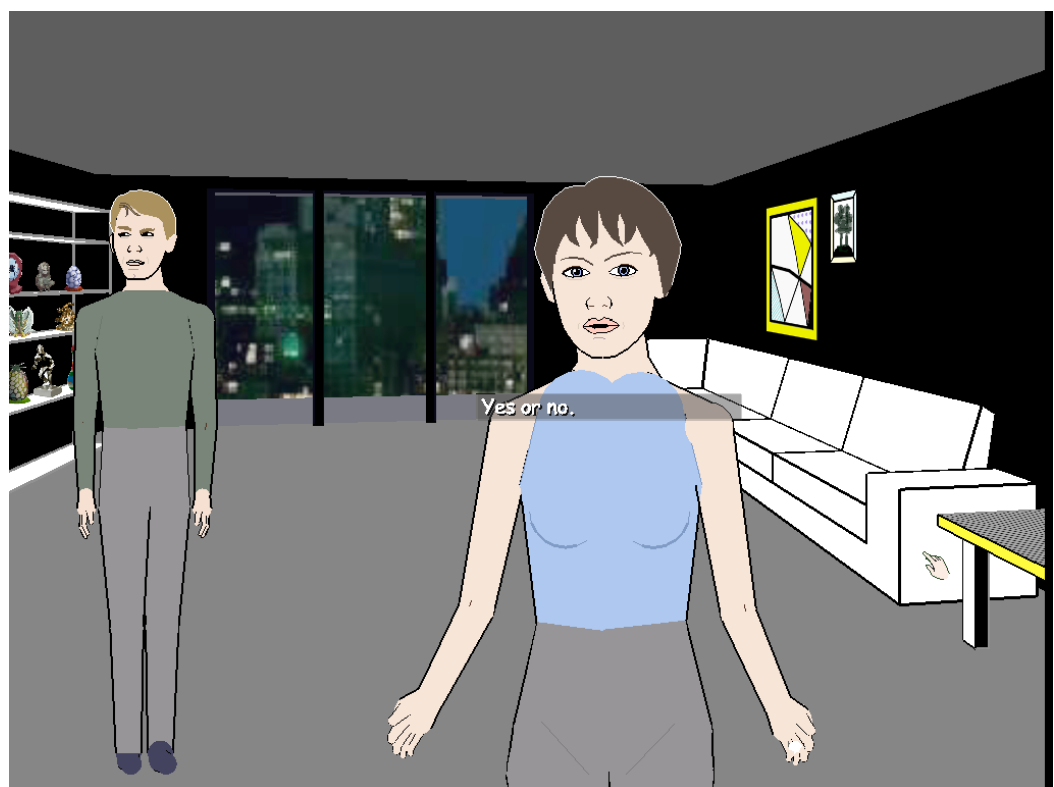


Abb. 12: Trip ruft den Nutzer zurück. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.



Abb. 13: Texteingabe des Nutzers. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.



Abb. 14: Nutzen von Gegenständen. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.

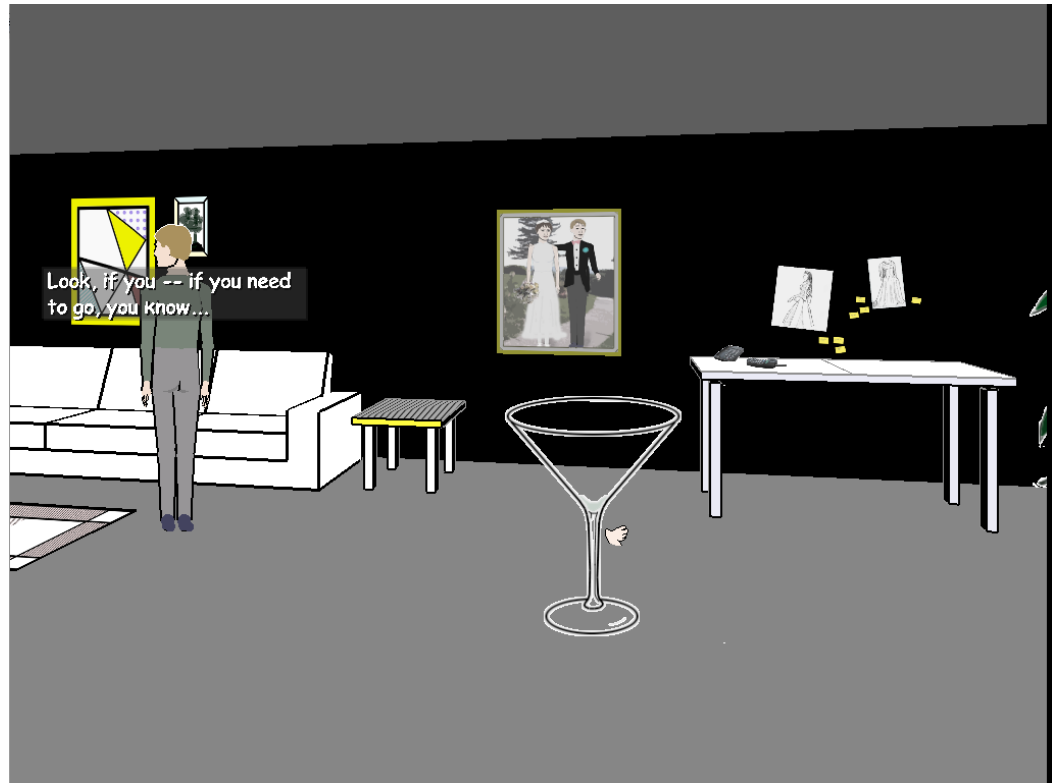


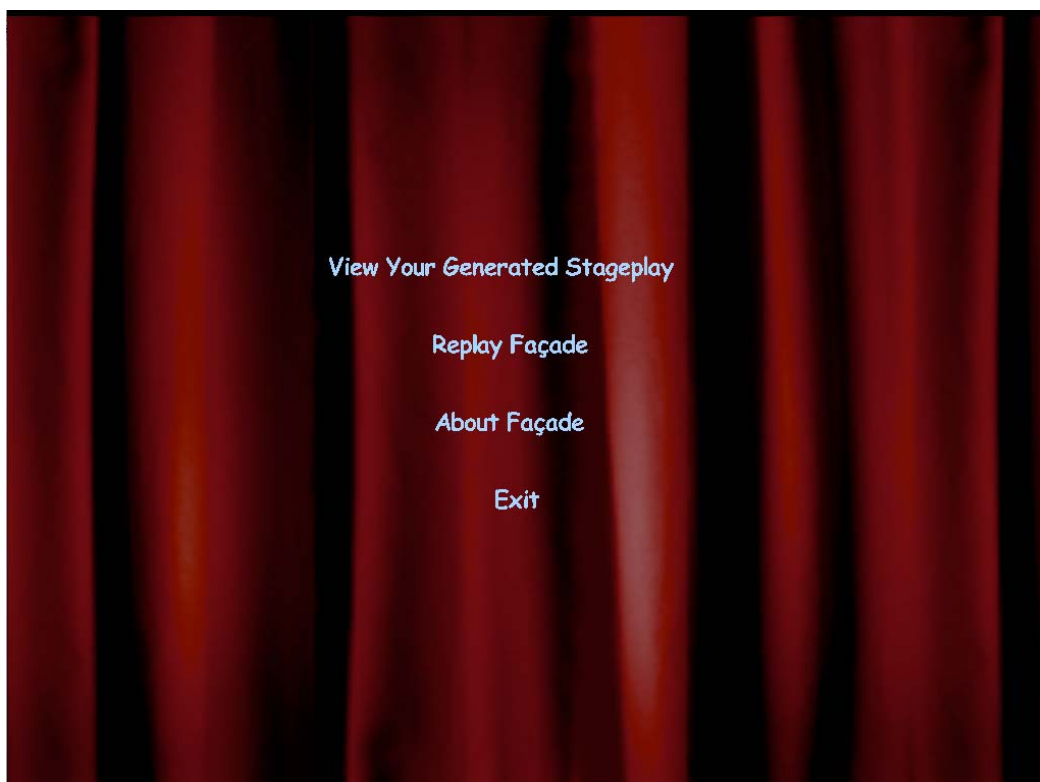
Abb. 15: Grafikprobleme. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.



Abb. 16: Mimik von Trip beim Rausschmiss aus dem Apartment. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.



Abb. 17: Auswahlmenü nach dem „Spiel“ von Façade. Screenshot in der Anwendung Façade. © 2005-2006 Procedural Arts.



Anlage 2: Façade Stageplay, April 2008

Facade Stageplay Wed Apr 02 01 05 29 2008

FACADE STAGEPLAY
Wed Apr 02 01 05 29 2008

TRIP
Where are the new wine glasses?

GRACE
What for?

TRIP
That should be obvious!

GRACE
Oh God, Trip, don't turn this into a big production, please!

(GEORGE knocks on the front door.)
(GEORGE knocks on the front door.)

TRIP
Jesus -- (interrupted)

TRIP
Oh, he's here!

GRACE
What?! You said he's coming an hour from now!

TRIP
No, he's right on time!

GRACE
Trip...!

(Trip opens the front door.)

TRIP
George!!

George
hi! Nice to be here!

TRIP

Hi! It's so great to see you! -- (interrupted)

TRIP

Great!

TRIP

Ha ha ha!

TRIP

Wow, it's so great to see you after so long.

GEORGE

yeah, indeed!

TRIP

Y -- yeah, come in!

TRIP

Uh, I'll -- I'll go get Grace...

TRIP

(unintelligable arguing) -- (interrupted)

GRACE

No, no, here we are!

GRACE

George,

GEORGE

the plant is dry!

GRACE

Uh...

GRACE

So, come in, make yourself at home...

GEORGE

oh, im sorry!

GRACE

Yeah, I'm hoping you can help me understand where I went wrong with my new decorating, ha ha.

(Trip closes the front door.)

GEORGE
no problem

TRIP
Well wait a minute! I don't think you've taken a close look yet. Let it soak in a little!

GEORGE
i like it

TRIP
See, I told you he would like it! There's nothing wrogn with it.

GRACE
(little sigh)

GRACE
So, about my decorating...

GRACE
(little sigh) You know, everybody says the view from our balcony is fantastic...

TRIP
Yeah, it really makes you feel like you've made it.

George
yeah, it is

TRIP
Well, it's impressive... even after a full day's work designing magazine ads, Grace somehow finds time to decorate...

GEORGE
indeed

GRACE
Oh, uh...

GRACE
(little sigh) So everybody loves this view...

GRACE

but I'd really rather see some trees or something... a natural green would enhance the colors -- (interrupted)

GEORGE

i like this spider

GRACE

Ah, yes, I've been waiting for someone to say that! -- (interrupted)

GRACE

Oh but I liked what you said about my decorating... Besides, I'm redoing it all this week, so...

TRIP

Huh, I think I forgot how well you two get along...

GRACE

George, seeing you again makes me remember the wonderful times we all used to have. H-mmm (happy smile sound) -- (interrupted)

GEORGE

huh, i would like to drink somethin

TRIP

oh, uh...

GRACE

How nice of you to say that. Isn't it good to see our friend after so long?

TRIP

(clears throat)

GEORGE

yeah, it's great

TRIP

Uh, y -- uh, yeah, heh, tonight is special...

TRIP

George, remember, it was almost exactly ten years ago, tonight, that you introduced

TRIP

Senior year of college.

GRACE
Oh... geez...

GEORGE
yeah right

TRIP
Do you remember -- (interrupted)

TRIP
We really wanted to thank you for years and years of...

GRACE
pain.

TRIP
Heh, heh, heh... Agony.

GEORGE
you don't have to thank me.

TRIP
Uh -- I - I mean, uh, it's, uh -- it's great you could be here tonight.

TRIP
George, let me get you a drink.

TRIP
Ah, you'll be the first to sample from my new set of imported drinking glasses.

GEORGE
i think you two fit very well

TRIP
I've got the perfect bottle of cabernet I've been saving for just such an occasion.

GEORGE
sounds good

TRIP

Um, uh, wait...

TRIP

You think I'm...

TRIP

angry...

TRIP

Ha, ha, ha, oh, you're -- you're quite the kidder tonight, ha ha ha...

GRACE

Ha, yeah, ha ha...

TRIP

Ha ha, heh, never afraid to say anything that pops into your mind, ha heh heh...

GEORGE

ok, lets sit on the couch

TRIP

Uh, well, I'm just going to pour you a glass of this wine.

GRACE

No, no,

GRACE

George, maybe maybe you'd like just a simple glass of white wine?

TRIP

What...? -- (interrupted)

GEORGE

what do you two have?

TRIP

Okay I'm just going to open a bottle of merlot and make everybody happy. George, -- (interrupted)

GEORGE

i feel a tension

GRACE
If that's how you feel... (annoyed sigh)

GRACE
So, anyway,

GEORGE
yeah

TRIP
Yeah, no, uh, merlot will be fine, that's -- that's fine...

TRIP
How about you Grace, can I pour you a glass? Let's drink all together.

Grace
The merlot sounds fine.

TRIP
Oh! Okay. Good.

GEORGE
do you two

TRIP
w -- wait, wait, wait, what's wrong, Grace?

GRACE
Listen to us, we're arguing in front of our friend. -- (interrupted)

GEORGE
have a problem?

GRACE
You don't agree? Okay, well...

TRIP
Grace, I'm giving you the first glass.

GRACE
Okay, thanks.

TRIP

Anyway...

TRIP

Grace, come on, that kind of statement is not helpful...

GRACE

Trip, it's okay if we disagree in front of our friend --

TRIP

We're NOT disagreeing.

GEORGE

i think you two love each other!

TRIP

Okay, well, I was worried there for a bit you were on Grace's side tonight, heh, heh, heh.

TRIP

Oh, George, I thought you might like this photo -- (interrupted)

GEORGE

nice wine

TRIP

Oh, yeah, you know, I think I'll fix you a real drink in not too long...

(GEORGE picks up a player's drink.)

GRACE

By the way, anybody, join me on the couch if you like.

GEORGE

ok

TRIP

Um... uhh, Now, George, in one word, what does this picture say to you?

(George sips his player's drink.)

GRACE

Say to you... -- (interrupted)

(GEORGE sits on the couch.)

GRACE

George, this is making you uncomfortable. See Trip, was it really worth it to fly us all the way to Italy so you could take that inane [dumm, Anm. d. Verf.] picture?

(GEORGE sips his player's drink.)

TRIP

Grace...!

GRACE

(little sigh) I'll take the picture down later tonight before I go to bed.

TRIP

(short petulant [gereizt, Anm. d. Verf.] sigh)

GEORGE

i look at it later

(GEORGE sips his player's drink)

TRIP

Oh, I didn't think you cared to hear about our Italy trip...
(big sigh)

GRACE

Trip thinks carting me off to Europe will, how did you put it, thaw me out a little bit?

TRIP

Uhh, you're driving me insane!

GEORGE

i like the wine

TRIP

yeah, okay, okay, again with that, yeah, okay...

GRACE

(impatient sigh) George, I...

(GEORGE sips his player's drink)

(GEORGE gets up from the couch.)

170|

GRACE
(frustrated sigh)

TRIP
yeah, George, yeah...

TRIP
I can guess what you're about to say...

TRIP
All your goddamn over analytical explanations...!

GEORGE
ok.
(GEORGE sips his players drink.)

GRACE
Thaw me out...

GRACE
Trip, you think you're so romantic... -- (interrupted)

GEORGE
let's calm down

GRACE
Are -- what, what are you saying?

TRIP
Okay, you know what, George,

GEORGE
let's calm down

TRIP
I'm going to ask you something.

GRACE
Trip --

TRIP
Grace, let me ask our guest a question.

GEORGE
what?

TRIP

George, yes or no...

TRIP

Marriage is about saying yes to the other -- (interrupted)

GEORGE

yes

GRACE

What...?!

GRACE

Oh, alright... yes...

GRACE

You keep trying to tell me you love me, Trip, that you're so romantic, but I know you're hiding something from me, goddammit!

TRIP

Oh, god...

TRIP

Uhh! Yeah, go on, go away!

GEORGE

ok, lets calm down

TRIP

I can't even frigging look at you.

TRIP

Goddammit, Grace!

GEORGE

dont use the word fuck

(GEORGE sips his player's drink.)

TRIP

What are you saying? What?

GRACE

Trip? Are you trying to talk to me?

TRIP

No!

TRIP

George, this is not normal, this has never happened.

GEORGE

What is it?

GRACE

George, from what you said before, about marriage... I think we've already learned something about Trip.

TRIP

Oh ho, so we're talking about me, are we?

GRACE

What?

GRACE

George, it's time that Trip finally just admits that our marriage --

TRIP

Grace, don't, no, you don't need to --

GRACE

Admits that our marriage is not --

TRIP

Stop it, stop it! (annoyed sigh)

GEORGE

your marriage is perfect

TRIP

Marriage, well... heh... you know, it's sad, or maybe funny, I... uhh... I always thought marriage would be easy!

GRACE

What?

TRIP

Yeah, I always thought marriage was supposed be this great thing that you'd just be happy and... and... well, happy... or at least just easier than this!

GEORGE
life is not easy

(GEORGE sips his players drink.)

TRIP
No, look, it's now painfully obvious to me I didn't know jack about what marriage was really like...

GRACE
Uhh, Trip...

TRIP
Look, let's not focus on just me or you, let's talk about us both.

GRACE
Trip, can't you see, it's the way you speak, the way you talk to me...!

GEORGE
when i saw you first, i knew

GRACE
When?

TRIP
See, I'm the one trying to reach out to you, Grace...

GRACE
Uhh...

GEORGE
you were made for each other

TRIP
George, what, is there something I should do?

GRACE
Let's keep the focus on us, our relationship.

TRIP

You know, I can't say Grace never acts loving towards me...

GEORGE
Perhaps you should listen to her

GRACE
Uhh, George, I think we discussed that already... (frustrated sigh)

GRACE
Let's keep talking about Trip.

GRACE
Damn it, Trip, you and my parents are always planning these stupid trips I have to go on...

GEORGE
lets concentrate on our problem

GRACE
Ah!

TRIP
What? George, you're saying I'm to blame?

TRIP
What?

GRACE
Why did I marry you? I knew you hated art, hated anything creative... -- (interrupted)

GEORGE
nono

TRIP
I, I... I -- I don't know what to say.

GRACE
Uhh...

TRIP
Grace, even though you're now a creative director at work, and even though you redecorate the apartment all the time, the truth is... you're not an artist.

GRACE
Uhh...

TRIP
I'm sorry, you're not.

GEORGE
this is not true

TRIP
George, does it look like I want to fix you drinks right now?

GEORGE
i think she is an artist

TRIP
Aha!

GRACE
See, George, all this time, I just can't stop thinking that I should have been painting!

TRIP
Why don't you just do it then?

TRIP
Be a goddam artist already. What are you afraid of, Grace?

GRACE
Well, but... George I... I... uhh...

GEORGE
what about the trip at the weekend?

GRACE
What?

TRIP
Ah, yes, just you saying that should really help her...

GRACE
Well, if I could be a painter, I... I -- I would...

GRACE

Look, let's switch the focus to Trip.

GRACE

George, every time Trip is -- (interrupted)

GEORGE

it would be wiser to stop accusing

TRIP

Ah!

GRACE

George, no, I'm the one being controlled here!

TRIP

See, what I've tried to do, George, is help Grace somehow get over her art problem.

GRACE

My problem? You have the problem!

TRIP

What? Oh, Jesus...

GEORGE

perhaps she isn't an artist

GRACE

Uhh, George, I think we discussed that already... (frustrated sigh)

GEORGE

but she likes art

GRACE

Uhh..., this painting, well... mmm... see, all I really wanted was something personal, and, uh... beautiful and special...

TRIP

Grace...

GEORGE

and that is what counts

GRACE

But -- (interrupted)

GRACE
What?

TRIP
Ah, good, you're trying understand this crazyness -- that might help her!

GRACE
Uhh, it just really bothers me, I can't... mmm... uhh...

TRIP
There's nothing wrong with the stupid painting!

TRIP
Let's talk some more about Grace.

GEORGE
ok

GRACE
See, George, I... uhh... I've been very lonely.

GEORGE
cant you just love each other?

GRACE
Aha!

TRIP
What? Are -- are you trying to say... I might not love Grace?!

GRACE
What?!

TRIP
Jesus, I -- is that... that's what you think is going on here?!

GRACE
Is -- is that really what you think?

GEORGE

i don't think that

GRACE

no?

TRIP

Jesus, uhh, I think you're taking back what you said, at least...

GEORGE

but you have to ask yourself

TRIP

Oh God... this is so frigging insane... uhh...

GEORGE

if you do the right thing

GRACE

yes?

TRIP

Uhh, this is too much, I can't take this...

TRIP

Okay, I'm sick of this bullshit!!

TRIP

George, I know what you're hinting at...

TRIP

about us...

TRIP

about our marriage...

TRIP

Do you really want the truth? Huh?

GEORGE

yes!

TRIP

Grace, huh?

GRACE
Yes...!

TRIP
George, see I've actually been paying close attention to what you've been saying.

TRIP
You've been pushing me tonight.

TRIP
It makes me wonder if you're really my friend or not.

GEORGE
ive been pushing you?

GRACE
Trip!

TRIP
George, quit interrupting me, let me finish!

TRIP
George, I ask you this -- yes or no...

TRIP
Do you really think that...

TRIP
praising me...

TRIP
telling me I'm controlling...

TRIP
telling Grace to make art...

TRIP
and worst of all,

TRIP
suggesting that I don't love Grace...

TRIP

but especially what you said about saying 'yes' to the other person...

TRIP
that we'll somehow realize something about our marriage?

TRIP
Is all of this arguing intended to mean something, or...

TRIP
Is it? I just want a yes or no.

TRIP
This is not a trick question.

GEORGE
i just want you to understand each

TRIP
No? Oh... I'm surprised, I would have said yes, it did mean something.

TRIP
Grace...

TRIP
Uhh...

GEORGE
i am your friend

TRIP
I forced you to marry me, didn't I.

TRIP
When I proposed to you, in front of your parents, on Christmas Eve, and...

TRIP
I knew you wouldn't be capable of saying no.

GRACE
You manipulated me.

GEORGE
what do you love about her?

GRACE
And I never did anything about it.

TRIP
Yes.

GRACE
And here we are.

TRIP
Uhh...

GRACE
Uh...

GRACE
Oh my God...!

TRIP
George, I --

GRACE
I'm going to give you the truth too, Trip.

TRIP
What?!

GRACE
I painted this.

GEORGE
ok, now we are at a good point

TRIP
Bullshit.

GRACE
I am an artist, Trip, fuck you.

GEORGE
no, this is not bullshit

TRIP

You've been secretly painting? When --

GRACE

Everytime you go on a goddam business trip, I paint.

TRIP

Jesus --

GRACE

So don't EVER give me any more of your 'you could never be an artist' crap!!

GRACE

uhh...

TRIP

uh...

GEORGE

he could be an artist

TRIP

Jesus...!

TRIP

Okay, George, Grace, I have one more thing to say...

GEORGE

if he wanted to

GRACE

Again?!

TRIP

Grace, I know you want to be an artist.

TRIP

But I could never be married to you if you were.

GRACE

What?

TRIP

I can't... I -- I just can't...

GRACE
But Trip --

TRIP
When I married you, see, I was sure I could convince you to
give it up to -- to go into advertising.

GRACE
Uhh...

TRIP
And -- and I did it, and it worked.

TRIP
But now... I -- I don't know, Grace.

TRIP
(big sigh) I don't know...

GRACE
uhh...

GRACE
Oh my God...!

GEORGE
but your love has nothing to do

GRACE
This changes everything...

GEORGE
with that

TRIP
Yeah.

GRACE
And no, George, enough of that already...

GRACE
You finally admitted it -- you just don't want me to be an
artist...

TRIP

You... you really have to be an artist...

GEORGE
so, what is the solution?

TRIP
I manipulated you into marrying me...

GRACE
No, I -- I let it happen...

TRIP
George, I --

GRACE
George, we...

TRIP
Look, uh, we need to talk...

GEORGE
yeah, so you two like each other!

GRACE
Yeah.

TRIP
And no, George, please, it's okay...

TRIP
George, Thanks for coming over, you... I think you helped us.

GEORGE
i am glad to hear that

(Trip opens the front door.)

GRACE
Bye. Thanks.

GEORGE
thank you.

(Trip closes the front door.)

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Erik Wölm
Bad Tölz, den 24.08.2009

